

スーパーファミコン® 完璧攻略シリーズ⑥



ダンジョン・マスター

ひっしょうこうりゃくほう
必勝攻略法

DUNGEON MASTER

全14層にわたるダンジョンの攻略
ルートを完全マップとともに紹介。
モンスター、アイテムの詳細も充
実の、ダンジョンマスターには欠
かせない、必読書だ！



CONTENTS

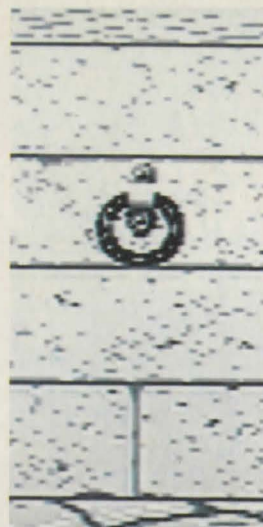


ちしき 知識の章

勇者たちの能力	4
ダンジョン内のアイテム	7
呪文とその効果	21
ダンジョン内の怪物たち	24
完全なマスターへの知識	77

ぼうけん 冒険の章

フロア1	28
フロア2	30
フロア3	34
フロア4	38
1階～4階までのステータス	41
フロア5	42
フロア6	46
フロア7	52
フロア8	54
フロア9	58
フロア10	60
5階～10階までのステータス	63
フロア11	64
フロア12	68
フロア13	71
フロア14	73
13階到達時のステータス	76



STORY

大魔道士グレイロードから分裂し
人類の絶滅と
世界の破滅を企む

ロード・カオス

大魔道士グレイロードから分裂し
人類の破滅を企むロードカオス

彼の野望を打ち砕くために
アナイアス山にあるダンジョンに
多くの勇者が送り込まれた

彼の野望を打ち砕くために
アナイアス山にあるダンジョンに
多くの勇者が送り込まれた

しかし……

ロード・カオスは
無敵とうたわれた忠実なしもべ
レッドドラゴンと共に
立ち向かってきた勇者達を

逆に
魔法の鏡に閉じ込めてしまった

彼らを復活させ
ファイヤースタッフを探し出して
ロード・カオスの野望を打ち砕け



DUNGEON MASTER

知識の章

勇者たちの能力

ダンジョンに挑み、ロードカオスを封印せし勇者を、24人の中から選ぼう。

▶封印されている24人の勇者から、4人を選ぼう



どの勇者を選ぶかは、パーティのバランスを考えて

イアイドラー	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	48	65	11	45
	戦士	忍者	僧侶	魔法使い
	3		2	
強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力
43	55	40	35	50

サムライソード、武道着、武道ズボン

ゼッド	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	60	60	10	42
	戦士	忍者	僧侶	魔法使い
	2	2	2	2
強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力
40	40	40	50	40

たいまつ、青色ズボン、胴着、金属ブーツ

チャニ	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	47	67	17	40
	戦士	忍者	僧侶	魔法使い
	2			3
強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力
37	47	57	37	37

ムーンストーン、シルクのシャツ、長衣、サンダル

ホーク	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	70	85	10	46
	戦士	忍者	僧侶	魔法使い
	2		3	
強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力
45	35	38	55	35

矢×2、スエードブーツ、レザーチョッキ、レザズボン

ボリス	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	35	65	28	38
	戦士	忍者	僧侶	魔法使い
		2		3
強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力
35	45	55	40	40

うさぎの足、チュニック、レザズボン、レザーブーツ

ナビ	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	55	65	13	43
	戦士	忍者	僧侶	魔法使い
			3	2
強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力
41	36	45	45	55

杖、チュニック、青色ズボン、サンダル

アレックス	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	50	57	13	46
	戦士	忍者	僧侶	魔法使い
		3		2
強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力
44	55	45	40	35

スリング、レザーチョッキ、レザズボン、スエードブーツ

ヒッサー	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	80	61	5	57
	戦士	忍者	僧侶	魔法使い
	3	2		
強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力
58	48	35	35	43

なし

ゴスモグ	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	60	55	18	42
	戦士	忍者	僧侶	魔法使い
				4
強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力
40	43	48	34	50

暗黒のマント

ソニヤ	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	65	70	2	54
	戦士	忍者	僧侶	魔法使い
	4			
強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力
54	45	39	49	40

つるぎ、首飾り、ホルター、長衣、サンダル

レイラ	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	48	60	3	42
	戦士	忍者	僧侶	魔法使い
		4		
強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力
40	53	45	47	45

ローブ、シルクシャツ、レザズボン、レザーブーツ

モウファス	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	55	55	19	44
	戦士	忍者	僧侶	魔法使い
			4	
強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力
42	35	40	48	40

バン、りんこ、チーズ、ガウン、サンダル

ウーフ	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	40	50	30	37
	戦士	忍者	僧侶	魔法使い
		3	2	
強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力
33	57	45	40	35

フラスコ、レザーチョッキ

スタム	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	75	80	0	52
	戦士	忍者	僧侶	魔法使い
	4			
強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力
52	43	35	50	35

斧、レザズボン、チュニック、スエードブーツ

リーフ	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	75	70	7	47
	戦士	忍者	僧侶	魔法使い
	3		2	
強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力
46	40	39	50	45

レザーチョッキ、レザズボン、レザーブーツ

アジジ	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	61	77	7	48
	戦士	忍者	僧侶	魔法使い
	2	3		
強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力
47	48	42	45	30

短剣×2、レザーシールド、ホルター、バーバリアンのズボン

ダルー	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	100	65	6	50
戦士	忍者	僧侶	魔法使い	
3				1
強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力
50	30	35	45	30
45				
なし				

ウー・ツェ	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	45	47	20	41
戦士	忍者	僧侶	魔法使い	
	2	3		
強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力
38	35	53	45	40
手裏剣×3、騎士のマント、シルクシャツ、サンダル				

ティギー	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	25	45	35	34
戦士	忍者	僧侶	魔法使い	
	2	3		
強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力
30	45	50	35	40
小型杖、上着、長衣、サンダル				

ハルク	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	90	75	0	54
戦士	忍者	僧侶	魔法使い	
4				
強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力
55	43	30	46	38
48				
棍棒、つの兜、パーバリアンのズボン、サンダル				

シーラ	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	53	72	15	41
戦士	忍者	僧侶	魔法使い	
	2	3		
強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力
38	35	43	45	42
40				
りんご、ダブルレット、騎士のマント				

ガンドウ	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	39	63	26	42
戦士	忍者	僧侶	魔法使い	
	3			2
強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力
39	45	47	33	48
43				
どくろ、毒投げ矢×2、青色ズボン、レザーチョッキ、レザーブーツ				

リンラス	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	65	50	12	49
戦士	忍者	僧侶	魔法使い	
3				2
強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力
45	45	47	35	50
35				
弓、ダブルレット、緑のズボン、緑のブーツ				

イライジャ	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	60	58	22	44
戦士	忍者	僧侶	魔法使い	
2		3		
強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力
42	40	42	36	53
40				
魔法の箱（青）、ガウン、サンダル				

ベストパーティは!?

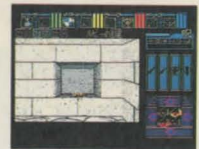
最高のパーティ編成はプレイヤーの性格によって分かれるところ。バランスの良さだけを重視するなら、イアイドー、ヒツサー、ウーフ、ボリスがいいぞ。



2人の戦士と、僧侶、魔法使い。オースメダクスだがオースメダクスだ。

ダンジョン内のアイテム


落ちていたり、置かれていたりアイテムを手にいれたら、このリストで効果を見よう。





アイテムは、いたるところにある


武器 WEAPONS


武器はパーティの攻撃力を大きく左右する大切なアイテム。なるべく強力なものを持ちたいところだけど、強力な武器ほど重い。持つ者の限界を考えた武器を選ぼう。


1 棍棒 こんぼう	重さ 3.6kg
打ちつけるのに適した武器だが、威力はそれほどでもない。	


2 ファルチオンの剣 けん	重さ 3.3kg
序盤で手に入るわりに、けっこう長く使える剣。序盤の前衛は必携。	


3 つるぎ	重さ 3.2kg
「剛刀」と呼べるだけの威力を備えている。中盤に活躍してくれるぞ。	


4 サムライ・ソード	重さ 3.6kg
片刃の、いわゆる日本刀。中級の戦士にならないと、使いこなせない。	


5 サーベル	重さ 3.5kg
サムライ・ソードとよく似た形状の剣。これも中級の戦士向け。	

6 レイピア	重さ 2.6kg
おもに突き刺して攻撃する剣。使っていると、忍者レベルが向上する。	








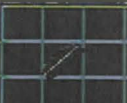



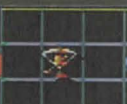


7 斧 おの	重さ 4.3kg
野蛮なイメージの通りに、凄まじい威力を発揮する。重いのが難点だ。	

8 メイス	重さ 3.1kg
攻撃だけでなく、怪物を気絶させることも可能だが、命中率が低い。	






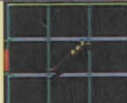





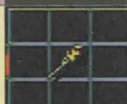

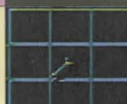
9 ボーバルの剣 ボーバルのけん	重さ 3.0kg
実態のない霊体モンスターに、ダメージを与える唯一の剣だ。	

10 テルタの剣 テルタのけん	重さ 3.3kg
レイピアと似た形状の剣。レイピアと同じく、突いて攻撃する。	

●武器

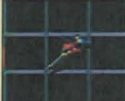
11 騎士のメイス きのしのメイス 重さ 4.1kg 手にした者の力を増幅させるという魔法のメイス。なかなか強力だ。		18 細みの斧 ほそみのおの 重さ 0.8kg 「暴れまわる」で使えば、驚異的な破壊力を発揮。終盤の必需品だ。	
12 モーニングスター 重さ 5.0kg 破壊力には目をみはるものがあるが、重量と命中率に致命的な難あり。		19 スリング 重さ 1.9kg 石を打ち放つためのパチンコ。これ自体は攻撃力を持っていない。	
13 ダイヤの剣 ダイアのけん 重さ 3.7kg モンスターの防御力を下げ、鋭利な刃で大ダメージを与える魔法の剣。		20 石 いし 重さ 1.0kg 手に持って投げつけることもできるが、スリングを使えばより強力。	
14 暗黒の剣 あんくくのけん 重さ 3.9kg 凶々しいその名にふさわしい、絶大な破壊力を秘めた魔剣。		21 弓 ゆみ 重さ 1.0kg 矢を射るために使う。後衛に持たせておきたい飛び道具だ。	
15 稲妻の剣 いなずまのけん 重さ 3.0kg 剣先から稲妻を放つことができる魔法の剣。だが、剣としては弱い。		22 クロスボウ 重さ 2.8kg 弓を改良して、さらに威力を増したもの。これも後衛に持たせたい。	
16 火の剣 ひのつるぎ 重さ 4.7kg ファイヤーボールを射てる剣だが、あまりにも重い。威力は魅力だが。		23 スピードボウ 重さ 3.0kg クロスボウの上をいく最強の飛び道具。終盤では、後衛の絶対必需品。	
17 石の棍棒 いしのこんぼう 重さ 11.0kg ストーンゴーレムが持っている、石製の棍棒。使いこなすのは大変。		24 矢 や 重さ 0.2kg これがなければ弓はただのガラタ。持って投げけることもできる。	

●武器


25 毒矢 どくや 重さ 0.2kg 矢じりに毒が塗ってあるぶん、ただの矢よりも威力があるのだ。		32 コブラの杖 コブラのつえ 重さ 0.9kg モンスターを追っ払ったりできるほか、持つとマナが4ポイント増加。	
26 毒投げ矢 どくなげや 重さ 0.3kg これは名前の通りの手投げ専用。よって高い効果は期待できない。		33 ユーの杖 ユーのつえ 重さ 3.5kg マナを4増加させ、灯火呪文と対霊呪文の効果を持つ杖。便利。	
27 手裏剣 しゅりけん 重さ 0.1kg まさに忍者のためにある武器だが、しょせんは手投げ、威力はそこそこ。		34 マナの杖 マナのつえ 重さ 2.9kg 対霊呪文と火炎防御の呪文の効果を持つ。これまた便利な杖だ。	
28 短剣 たんけん 重さ 0.5kg 刺して攻撃することもできるが、たいていは投げて使うことになる。		35 ヘビの杖 ヘビのつえ 重さ 2.1kg 雷撃と透視の呪文の効果を持ち、持つとマナを6ポイントも増加。	
29 杖 つえ 重さ 2.6kg 持つ者のマナを2だけ増やしてくれる。護身用の気休めになるかも。		36 竜の杖 りゅうのつえ 重さ 0.8kg ドラゴンを手なずけるための杖。あまり効果は期待しないほうがいい。	
30 小型杖 こがたづえ 重さ 0.1kg モンスターを手なづけたり、マナを使ってヘルスを回復したりできる。		37 生命の杖 せいめいのつえ 重さ 1.8kg 持てばマナが5ポイント増加。マナをヘルスに変える効果を持つ。	
31 銀の杖 ぎんのつえ 重さ 0.2kg 火炎防御と呪文防御の魔力が秘められている。便利な杖なのだ。		38 炎の杖(仮) ほのおのつえ(かり) 重さ 2.4kg まだ完全ではない炎の杖がこれだ。とはいえ、その効果はすばらしい。	

●武器／防具

39 炎の杖(真) ほのおのつえ (しん)
 完全な炎の杖は、ロードカオスとの戦いに、その力を発揮する。



44 ガウン
 魔法使いが着用すると勢いがあがるが、防御効果は期待できない。




防具


ぼうぐ
ARMOURY

身を守る大切な防具だけれども、体の各部に装着するため、どうにも重くなりがち。装備するものを厳選して、できるだけ軽く、なおかつ防御力を高くしよう。


40 ファイン・ガウン 重さ 0.3kg
 装飾されたガウン。肝心の防御力はいくつ、ガウンとほぼ同じ。




41 上着 うわぎ 重さ 0.4kg
 ふつうよりも丈夫な素材で作られた上着。裸よりはマシな程度。




42 シルクのシャツ 重さ 0.2kg
 素材や作りは豪華だが、防御効果は上着よりも劣る。




43 ダブルレット 重さ 0.3kg
 正しくは「エルフのダブルレット」という。チュニックよりも強力。




45 レザーチョッキ 重さ 0.6kg
 厚いぬめし皮で作られたチョッキ。服のたぐいでは最高の防御力。




46 チュニック 重さ 0.5kg
 武道着やファイン・ガウンよりはありますが、その程度の服でしかない。




47 武道着 ぶどうぎ 重さ 0.5kg
 動きやすく作ってあるのだが、いかんせん布製なので、もろい。




48 ホルター 重さ 0.2kg
 形状から察しがつくとおり、ブラジャーだ。女性むけだが効果は低い。



49 暗黒のマント 重さ 0.4kg
 こちらは意味あり。着るとすばやさが8ポイントも向上するのだ。




50 胴着 どうぎ 重さ 6.5kg
 服と鎧の中間のような簡素な鎧。俗に言う鎖かたびらのものだ。




●防具


51 鎧 よろい 重さ 12.0kg
 いくつもの鉄板を合わせて作った。これぞ鎧。胴着よりも強力だ。




52 ミスリルの胴着 ミスリルのどうぎ 重さ 5.2kg
 鎧よりも強力で、なおかつ軽いという、素晴らしい防具だ。




53 プラチナの鎧 プラチナのよろい 重さ 10.8kg
 終盤にはこの鎧を装備してはいないとツライ。かなり頑丈な鎧だぞ。




54 黒がねの鎧 くらがねのよろい 重さ 14.0kg
 最高の鎧。だが、頑丈さゆえに、重量もかなりのものだ。




55 防火胴着 ぼうかどうぎ 重さ 5.7kg
 耐火力を備えた鎧だ。守備力は、鎧と比べてやや劣る程度。




56 ガウン 重さ 0.4kg
 ガウンと上下揃いになっている。防御効果はあまり期待できないぞ。



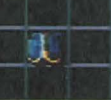
57 パーバリアンのズボン 重さ 0.3kg
 ズボンというか、単なる腰布。まあ、裸でいるよりはカッコイイが…。




58 礼服 れいふく 重さ 0.3kg
 ファイン・ガウンの上下揃いも揃えて着れば、見栄えはいいが…。




59 長衣 ちやうい 重さ 0.5kg
 単なるスカートと思えば理解は早いも、防御効果もそれなり。




60 騎士のマント きしのマント 重さ 0.4kg
 名前からうけるイメージ通りの効果はない。マントというより腰布。




61 緑のズボン みどりのズボン 重さ 0.3kg
 ダブルレットと揃いの、エルフのズボンだ。レザーズボンの次に丈夫。




62 武道ズボン ぶどうズボン 重さ 0.5kg
 武道着とセットで着用したいズボン。防御効果は青色ズボンより低い。

















63 青色ズボン あおいろズボン 重さ 0.6kg
 目にも鮮やかな青色に染めあげられたズボン。緑ズボンよりやや弱い。

















64 レザーズボン 重さ 0.8kg
 レザーチョッキと揃いのズボン。後衛にはこれをはかせておきたい。




●防具


65 金属ズボン きんぞくズボン 重さ 5.3kg 金属製で、下半身をし っかりと防御する。レザ ーズボンより頼れる。		72 兜 かぶと 重さ 1.4kg 顔面もガードする、よ り兜らしいもの。後衛も この程度は装備したい。	
66 ミスリルズボン 重さ 4.1kg 軽いうえに金属ズボン よりも防御効果は高い。 非力な戦士には嬉しい。		73 鉄兜 てつかぶと 重さ 1.5kg 鉄製の兜だが、守備力 は兜とたいして変わりな い。重いぶん不利か？	
67 グリーブ 重さ 8.0kg いわば下半身用の鎧。 つくりが頑丈なぶん、重 量も相当なもの。		74 銀兜 ぎんかぶと 重さ 1.6kg 鉄兜よりもはるかに頼 れるうえ、重量もほぼ同 等。オススメの兜だ。	
68 プラチナグリーブ 重さ 7.2kg グリーブよりも防御効 果が高いうえに、グリー プよりも軽いのだ。		75 アーメット 重さ 1.9kg 銀兜よりも守備力は高 いが、重量が難点。屈強 な戦士にオススメだ。	
69 黒がねグリーブ くらがねグリーブ 重さ 9.0kg 最高の守備力を誇るグ リーブだが、その重量に 耐える戦士のみ見える。		76 プラチナ兜 プラチナかぶと 重さ 1.7kg 銀兜とほぼ同等の重量 だが、守備力はその倍近 い。信頼できる兜だ。	
70 力のグリーブ ちからグリーブ 重さ 8.1kg 高い守備力のうえに、 装備すると力が10ポイン トもアップする。		77 黒がね兜 くらがねかぶと 重さ 3.5kg 重量は気になるが、兜 のなかでは最強の守備力 を誇るのだ。	
71 つの兜 つのかぶと 重さ 1.1kg 頭にかぶるだけの、兜 というよりは帽子のよう なもの。		78 デックス兜 デックスかぶと 重さ 1.4kg 装備すると素早さが10 ポイントアップ。軽くて 頑丈なのも魅力だ。	

●防具

79 カリスタの王冠 カリスタのおうかん 重さ 0.4kg かぶったからといって 主になれるわけでなし、 守備力もないに等しい。		86 プラチナシールド 重さ 3.0kg プラチナ製防具の特徴 で、鉄製のものより軽い うえ、守備力が高い。	
80 ネラ王冠 ネラのおうかん 重さ 0.6kg 守備力はつの兜の半分 しかないが、かぶると賢 さが10ポイントアップ。		87 黒がねシールド くらがねシールド 重さ 4.0kg 例によって最高の盾。 使いこなすには相当の力 が必要なのだ。	
81 バックラー 重さ 1.1kg 金属でできているが、 盾というには少々頼りな い存在だ。		88 サンダル 重さ 0.6kg ごくふつうのサンダル だが、裸足でいるよりは ずっといい。	
82 レザーシールド 重さ 1.0kg なめし皮をつなぎ合わ せて作った盾。初級戦士 には必需品。		89 スエードブーツ 重さ 1.4kg 皮製ではあるが、防具 というより装飾品なので 守備力は低い。	
83 スモールシールド 重さ 2.1kg 小型ではあるが、そこ こそ使える。守備力はウ ッドシールドより高い。		90 レザーブーツ 重さ 1.6kg ぶ厚い皮で作られてい て、そのぶん頑丈だが、 重量は金属ブーツ並み。	
84 ウッドシールド 重さ 1.4kg 扱いやすい盾だけど、 所詮は木製。バックラー よりはまだな程度。		91 金属ブーツ きんぞくブーツ 重さ 1.6kg レザーブーツの1.5倍 丈夫。こちらを装備した ほうがいだろう。	
85 ラージシールド 重さ 3.4kg 大ぶりの立派な盾だ。 やや重いので、使いこな すのに苦労するかも。		92 グリーブ 重さ 2.8kg グリーブの足にはくパ ーツ。金属ブーツよりも 頼りになるが、重い。	

●防具／道具

93 緑のブーツ <small>みどりのブーツ</small>	重さ 0.4kg
軽さと意外な守備力のエルフの防具。レザーブーツより若干頼りない。	


94 プラチナブーツ	重さ 2.4kg
グリーブのさらに上をいく守備力。このぐらいの重さは許すべきだ。	


道


どうぐ
TOOLS


具


ダンジョンの中では、モンスター一のほか、罠や様々な仕掛けとも戦わなければならない。そんなときに役立つのが、ここに並べた道具の数々だ。


97 コンパス	重さ 0.1kg
パーティがどの方向に進んでいるかを確認できる唯一のアイテム。	


98 たいまつ	重さ 1.1kg
ダンジョンの暗がりをも明るく照らす。同時に2本使えば明るさは倍に。	


99 皮袋(水なし) <small>かわぶくろ(みずなし)</small>	重さ 0.3kg
水を入れて持ち歩くことができる。つまり水筒なのだ。	


95 黒がねブーツ <small>くろがねブーツ</small>	重さ 3.1kg
ブーツのなかでは最高の守備力を持つ。例によって重いのは仕方ない。	


96 スピードブーツ	重さ 0.3kg
驚異的な軽さで、守備力も緑ブーツより高い。素早さが10アップする。	

100 皮袋(水あり) <small>かわぶくろ(みずあり)</small>	重さ 0.5~0.9kg
水が入っている状態の皮袋。水は3口ぶんまで入れておける。	


101 魔法の護符 <small>まほうのこぶ</small>	重さ 0.2kg
耐魔法力を増加させるペンダント。戦士に装備させたい。	


102 灯の護符 <small>あかりのこぶ</small>	重さ 0.2kg
たいまつほどではないが、これを首にかけるとあたりが明るくなる。	


103 魔よけ <small>まよけ</small>	重さ 0.2kg
僧侶が好んで身につけるペンダント。これといった効力はないようだ。	


104 十字架 <small>じゅうじか</small>	重さ 0.3kg
魔よけと同じく、僧侶の必須アイテム。これもたいして効果なし。	


●道具


105 ムーンストーン	重さ 0.2kg
これを身につけると、マナの最大値が3ポイント向上する。	


106 ヘリオン	重さ 0.2kg
炎の精霊が宿るという魔法のペンダント。だが使いかたは不明。	


107 フェラル	重さ 0.2kg
身につけた者の魔術師レベルがアップするペンダント。魔術師必携。	


108 首飾り <small>くびかざり</small>	重さ 0.1kg
これといった効果を持たない、ただの首飾り。たんなる装飾品だ。	


109 銅貨 <small>どうか</small>	重さ 0.1kg
ダンジョン内に落ちている貨幣のなかでも、もっとも価値が低い。	


110 銀貨 <small>ぎんか</small>	重さ 0.1kg
貨幣はコインスロットなどに投入することで、カギの役割を果たす。	


111 金貨 <small>ぎんか</small>	重さ 0.1kg
もっとも登場頻度が高いのが、この金貨。いたるところに落ちている。	


112 玉石 <small>たまishi</small>	重さ 8.1kg
おもに重しとして使用する。重いので、持ち歩く必要はない。	


113 青い宝玉 <small>あおいほうぎよく</small>	重さ 0.2kg
序盤のあたりから登場する宝玉。謎かけの答にもなっている。	

114 黄色い宝玉 <small>きいろいほうぎよく</small>	重さ 0.3kg
なぜかこの宝玉だけが他の宝玉よりも重いが、特に意味はないぞ。	















115 緑の宝玉 <small>みどりのほうぎよく</small>	重さ 0.2kg
宝玉もコインと同じように、カギとして役割をはたすアイテムだ。	

116 魔法の箱(青) <small>まほうのはこ(あお)</small>	重さ 0.6kg
手に持って使うと、あたりの時間をほんの少しだけ止められる。	














117 魔法の箱(緑) <small>まほうのはこ(みどり)</small>	重さ 0.6kg
青の魔法の箱よりも、より長いあいだ時間を止めていられる。	

118 あけぼのの鏡 <small>あけぼののかがみ</small>	重さ 0.3kg
顔を映すものではなく、カギの役目や謎かけに使うのだ。	

●道具

119 恐怖の角笛 しょうふのつのふえ 重さ 0.8kg		126 鉄の鍵 てつのかぎ 重さ 0.2kg	
重く低い音を奏でる角笛。この音に恐れをなした怪物を退散させる。		ごくごくふつに鍵と呼ばれているものと同じ種類の鍵だ。	
120 ロープ 重さ 1.0kg		127 日の鍵 日のかぎ 重さ 0.1kg	
ピットから下の階への移動を安全におこなうことができる。		序盤では出てこない、終盤に活躍する鍵。名前の由来は、その形から。	
121 うさぎの足 うさぎのあし 重さ 0.1kg		128 銀の鍵 ぎんのかぎ 重さ 0.1kg	
持っていてもこれといった効果は発揮しない。もちろん食料でもない。		銀のボディに、美しい装飾がほどこされた鍵。あまり登場しない。	
122 魔法の石 まほうのいし 重さ 0.0kg		129 四角い鍵 しかくいのかぎ 重さ 0.1kg	
石なのにまったく重さががない、魔法の石。カギとしての役割を果たす。		鍵の頭の部分が四角いため、こう呼ばれる。鍵自体はごく普通の鍵。	
123 箱 はこ 重さ 5.0kg		130 ターコイズの鍵 ターコイズのかぎ 重さ 0.1kg	
あまり大きくないアイテムを8個まで収納しておける。これは便利。		7階の4つの部屋のうち、ひとつだけの部屋をこの鍵で開けられる。	
124 灰 はい 重さ 0.4kg		131 十字の鍵 じゅうじのかぎ 重さ 0.1kg	
レッドドラゴンの炎でさまざまなものが燃えつきたもの。		これも鍵自体が十字型というわけではなく、鍵の頭の部分が十字型。	
125 骨 ほね 重さ 1.5kg		132 どくろの鍵 どくろのかぎ 重さ 0.1kg	
仲間たちの骨。ヴィーの祭壇に持っていくと、仲間が生き返る。		頭の部分に頭骨の装飾がほどこされた鍵。階段部屋を解放する鍵だ。	

●道具

133 黄金の鍵 おうごんのかぎ 重さ 0.1kg		140 巻物 まきもの 重さ 0.1kg	
その名の通り、黄金のまばゆい輝きに包まれた鍵。ひんぱんに登場。		数々の呪文や、ダンジョン内での心得が記されている巻物。	
134 つばさの鍵 つばさのかぎ 重さ 0.1kg		141 虫めがね むしめがね 重さ 0.2kg	
いちど使っただけではなくならず、数回使えるという鍵。		物を観察するために使うのではなく、カギとしての役割を果たす。	
135 トパーズの鍵 トパーズのかぎ 重さ 0.1kg		142 ソーキャスラーカ ソーキャスラーカ 重さ 0.0kg	
神秘的な光のトパーズ石が頭にはめこまれている美しい鍵。		「ソー・キャス・ラー」の呪文を唱えようと発生する、力の具現。	
136 エメラルドの鍵 エメラルドのかぎ 重さ 0.1kg		143 炎の手袋 ほのおでぶくろ 重さ 1.2kg	
エメラルドの輝きも美しい鍵。宝石がはめこまれている鍵は多い。		ファイヤーボールを打ち放つ手袋。その威力はかなりのものだ。	
137 ルビーの鍵 ルビーのかぎ 重さ 0.1kg		144 時の目 ときのめ 重さ 0.1kg	
炎のように真紅に燃えるルビーがはめこまれている鍵。		魔法の箱と同じく、時間を止めるアイテム。数回使えるのが強みだ。	
138 ラーの鍵 ラーのかぎ 重さ 0.1kg		145 稲妻リング いなずまリング 重さ 0.1kg	
7階で、炎の杖へと続く道を塞ぐ4枚の扉を開くための鍵だ。		稲妻を放つ魔法のリング。効果がなくなるまで有効に使う。	
139 マスターキー 重さ 0.1kg			
名前の由来は不明。これも7階で重要な役割を果たす鍵。			

●秘薬

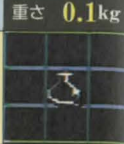
秘薬

ひやく
POTIONS

傷を癒したり、一時的に勇者の能力を向上させたり、また、ときには外敵を討つ爆弾になったり、さまざまな効果を持つ秘薬の数々をまとめて紹介しよう。

146 空フラスコ からフラスコ 重さ 0.1kg

なにも入っていないフラスコ。これがないと、秘薬は作れない。



147 水入りフラスコ みずいりフラスコ 重さ 0.3kg

中の水を飲んでしまえば、空フラスコになる。水はひと口ぶんだけ。



自分で作れない唯一の秘薬、フル爆弾

ダンジョンの中で手に入れることのできる秘薬のほとんどは僧侶の呪文で作ることができるが、たったひとつだけ呪文で作ることができない秘薬がある。それがフル爆弾だ。ヴェン爆弾と同じようにフラスコの中に入っていて、モンスターに向かって投げつけて使う。効果は魔法使いのファイヤー・ボールと同じで、モンスターに命中した瞬間に爆発してダメージを与える。威力はそれぞれ違って、どれだけの威力があるのかは試してみるまでわからないのだ。

ものが爆弾だけに、飲み干して空フラスコとして使うこともできないし、ただ持っていてかさばるばかり。

とまあ、そんな性格の秘薬だか

ら、手に入れたら片っ端から使っていくようにしよう。 magari なりにもファイヤー・ボールなので、戦闘の大きな助けになることは間違いない。なによりも、もとはタダ同然なのだから。



炎のように赤い、一見しただけでも特殊な秘薬だ



効果はファイヤー・ボールと同じ。威力はまちまちだが

●秘薬／食料

148 秘薬モン ひやくモン 重さ 0.3kg

スタミナを回復させる秘薬。すぐにスタミナを回復させたいときに便利。



149 秘薬ロス ひやくロス 重さ 0.3kg

素早を一時的に向上させるための秘薬。あまり必要はない。



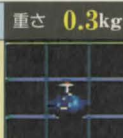
150 秘薬クー ひやくクー 重さ 0.3kg

一時的に強さを増幅させる。手ごわい敵と戦うときに飲みたし。



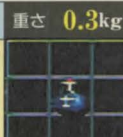
151 秘薬テイン ひやくテイン 重さ 0.3kg

賢さを一時的にアップさせる。呪文の威力を高めたいときなどに便利。



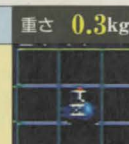
152 秘薬ネタ ひやくネタ 重さ 0.3kg

活力をアップして、ヘルスの回復速度を高める秘薬。



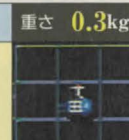
153 対ヴェン秘薬 たいヴェン ひやく 重さ 0.3kg

怪物から受けた毒を中和する秘薬。つまり、解毒用の秘薬である。



154 秘薬ヤー ひやくヤー 重さ 0.3kg

飲むと、怪物から受けるダメージを軽減できる。



155 秘薬イー ひやくイー 重さ 0.3kg

マナを回復させるという秘薬。マナに余裕があるときに作っておこう。



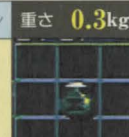
156 秘薬ヴィー ひやくヴィー 重さ 0.3kg

ヘルスを回復して、傷を治癒する。つねに数個は持っておきたい。



157 秘薬ヴェン ひやくヴェン 重さ 0.3kg

フラスコごと怪物に投げつけると、毒の霧が発生する。



158 リンゴ 重さ 0.4kg

満腹感を得るには頼りないが、軽い空腹には嬉しい手軽さだ。



159 トウモロコシ 重さ 0.4kg

粒がぎっしり詰まったトウモロコシ。生で食べるのはいただけないが。



食料

いかなる屈強な勇者とて、食わずして戦い抜くことはできない。空腹を放っておくと、待っているのは「餓死」だ。そうならないよう、食料だけは常に持っておこう。

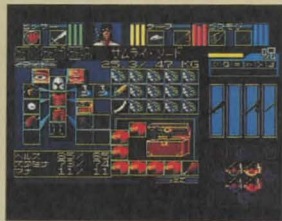
●食料

160 パン 空腹には嬉しい炭水化物だが、それほどの満腹感を得られない。	重さ 0.3kg	163 ワームの肉 ワームのにく やたらと重いうえに、とんでもなくまずい。その場で食べてしまおう。	重さ 1.1kg
161 チーズ 重いのはいただけないが、さすがに栄養価が高いだけはある満腹感。	重さ 0.8kg	164 もも肉 ももにく 重さのわりに、すごく食べがいがある。最高級の食料なのだ。	重さ 0.4kg
162 スクリーマーの肉 スクリーマーのにく もとが何であろうと、けっこう食べてがあるのて嬉しい食料だ。	重さ 0.5kg	165 ドラゴンスステーキ レッドドラゴンの肉。食べると、一気に満腹になるのだ。	重さ 0.6kg

アイテムに関するその他の知識

1 箱の活用

箱は、中にどれだけのアイテムが入っていても、ひとつの箱として数えられるので、持ちきれないアイテムがあったら、この箱の中に入れて保管しよう。2個の箱があれば、8×2で16個ものアイテムをしまっておけるぞ。



◀箱の中には16個までのアイテムをしまっておけるぞ

2 アイテムは投げて運べ

誰に持たせても重量オーバーになってしまうようなアイテム（たとえば、中身の詰まった箱）は、投げて運ぶといいぞ。



◀投げて運べば、重量オーバーに悩まされなくてすむ

呪文とその効果

▼呪文は冒険の大きな助けになるぞ

呪文は、様々な場面でパーティの助けになる心強い味方だ。呪文をうまく使いこなせるかどうかで冒険の苦楽が変わる、といっても過言ではないぞ。



魔法使いの呪文

魔法使いの呪文は、おもに戦闘時に役にたつ。炎や毒、稲妻で怪物にダメージを与えたり、パーティの姿を消したり……と、その活躍は大きい。

▶炎や稲妻でモンスターに大ダメージを与える。魔法使いならではの離れ技だ



◀戦闘時以外でも、魔術灯火や開扉などで魔法使いの呪文は活躍するぞ

(せんとうよう) 戦闘用呪文 (じゅもん)

ポイズン・フォウ ☹ ☹	毒の矢を作り出して、モンスターめがけて射かけて、毒によるダメージで生命力を奪う。
ファイアー・ボール 🔥 🔥	火の玉を発生させてモンスターに投げつけ、火傷による大ダメージを与える呪文。
ライトニング・ボルト ⚡ ⚡	大気を放電させ、高圧電気の玉をモンスターにぶつけ、致命的なダメージを負わせる。
ポイズン・クラウド ☹ ☹	毒の塊が相手を襲い、命中とともに毒の霧となつて広がり、その中にある相手の体力を奪う。
ハーム・ノンマテリアル ☹ ☹	実態を持たないモンスターや霊的なモンスターにダメージを与え得る唯一の呪文。
インヴィジビリティ ☹ ☹	パーティの姿を消し去り、モンスターから逃れる。モンスターに囲まれた時にはとても効果的。

そのたの その他の呪文 じゅもん	
マジック・トーチ ⚡	「魔法のたいまつ」という意味の呪文。効果もその通りで、ダンジョンを明るく照らす魔法だ。
ライト ⋯ Ⓔ 米	マジック・トーチの強力版。ダンジョンを最高の明るさで照らす。
マジック・フットプリンツ 田 こ こ	一定時間、パーティの足跡を地面に残す。道に迷ったときに使うといいだろう。
ドア・オープン Ⓢ	ドアを開ける呪文。ただし、鍵のかかったドアや打ち破って開けるドアは除く、ふつうのドアだけ。
シープズ・アイ ⋯ Ⓡ 米	壁やドアの向こう側を透視する呪文。「泥棒の目」という意味の名前だ。
ゾー・キャスト・ラー Ⓢ Ⓜ 米	真の魔法使いの証を創り出す。ある場所以外では唱えてもまるで効果がない。

僧侶の呪文

僧侶（そうりょ）という、パーティを陰（かげ）から支えるというイメージがありがちだけど、ダンマスの僧侶（そうりょ）のやるべきことは山ほど。悠長な立場ではないのだ。

▼あらゆるステータスの回復に、僧侶の秘薬は欠かせない



▲戦闘時には、パーティを守る、戦闘の補助。と、忙しい

ぼうぎょ 防御・他の呪文 ほかのじゅもん	
シールド・スベル 田 Ⓔ	パーティをシールドで包み、モンスターの攻撃から受けるダメージをやわらげる。
ファイヤー・シールド ⚡ こ 士	炎から受けるダメージを軽減するシールドをはりめぐらして、パーティを守る。
ダークネス Ⓢ Ⓔ Ⓔ	マジック・トーチと正反対の呪文。ダンジョンを暗闇で包んでしまうのだ。

ひやくをつくりだす 秘薬を創り出す呪文 じゅもん	
ヘルス・ポーション ≈	秘薬ヴィーを創り出す呪文。僧侶の呪文の中で、もっとも多く唱えられる呪文だろう。
スタミナ・ポーション 田	スタミナを回復する秘薬モンを創り出す。これも多く唱えられる呪文だ。
キュア・ポーション ≈ こ	毒を中和する対ヴェン秘薬を創る呪文。この呪文はローレベル（レベル1）で十分だ。
マナー・ポーション Ⓢ こ 米	マナを回復する秘薬イーを創り出すための呪文。最高レベルのイーを常にひとつは持っておこう。
シールド・ポーション 田 こ	モンスターからのダメージを軽減する秘薬ヤーを創り出す呪文。
ヴァイタリティー・ポーション 田 こ 士	活力を増幅し、ヘルスの回復スピードを速める秘薬ネタを創り出す。
ウイズダム・ポーション 田 こ 米	この呪文を唱えると、一時的に賢さを増幅する秘薬テインを創り出すことができる。
テクスタリティー・ポーション ⋯ こ こ	飲むと一時的に素早くなる秘薬ロスを創り出す呪文。あまり使うことはないだろう。
ストレングス・ポーション ⚡ こ ×	強さを増幅する秘薬フーを創り出す呪文。後半でひんぱんに唱えることになるだろう。
ポイズン・ボム Ⓢ ×	ヴェン爆弾を創り出す、僧侶唯一の攻撃的な呪文。だが、あまり唱えられることはない。

魔法使い、僧侶レベルの上げかた

僧侶、魔法使いのレベルは呪文を唱えるほどアップする。だから、暇さえあれば呪文を唱えるようにすればいいわけだ。



▲ひたすらに呪文を唱えつづけていればOK

ダンジョン内の怪物たち

ダンジョンの中には24種の怪物が潜っていて、勇者たちを待ちかまえている。これらは大別すると3種類に分けられて、打撃（直接攻撃）だけで攻撃してくるもの。それに加えて毒を食らわせてくるもの。そして呪文を使いこなすものだ。打撃だけ、といっても、ダンジョンの最深部あたりまでいくと、その打撃だけでもあなどれないのだ。



打撃だけとはいえず、なんとこれなヤツばかりだ



もちろん、魔法や毒も相当にいやらしいぞ

マミー

出現レベル▶ 2、3、4、8

俗にいうミイラ男。動きは非常に緩慢だが、侮っているとあたりを取り囲まれることも。

スクリーマー

出現レベル▶ 2、3、4、5

一見すると低木のようなモンスター。見てくれよりは柔かい体を持ち、肉は食用になる。

ブルー・トロール

出現レベル▶ 3、11

無骨な棍棒を手に、敵と見るや迷わず攻撃してくるとい、非常に好戦的なモンスター。

ロック・パイル

出現レベル▶ 3、4

ガレキの山にしか見えないうえに、動作は非常に緩慢だが、守備力に長けている。

ワーム

出現レベル▶ 4

巨大なイモ虫というイメージ。とにかく醜悪なモンスターだが、意外にも肉は食用。

ゴースト

出現レベル▶ 4、8

ズバリ、幽霊である。実体を持たないので、通常の攻撃方法では傷ひとつ与えられない。

ジャイアント・ワスプ

出現レベル▶ 4、6、11

巨大なハチと思えばいい。素早いうえに、毒を持っているのでやっかいだ。呪文で対処しよう。

シュリーカー

出現レベル▶ 5

いきなり出くわすと驚かされてしまいそうな外見だ。唐突に呪文を唱えるので、要注意。

クワトゥル

出現レベル▶ 5

翼を持った不思議なへびだ。素早い動きと毒で攻撃してくるが、コブラの杖が最大の苦手。

ビホルダー

出現レベル▶ 6、10

一ツ目のモンスター。知能が高く、次から次と呪文を唱えてくる。イヤな相手だ。

スケルトン

出現レベル▶ 6、8、10

骨だけの体だが、剣の腕はなかなかのもの。ファイヤー・ボールの呪文にからきし弱い。

ストーン・ゴーレム

出現レベル▶ 7

凄まじい怪力にまかせて、手にした石の棍棒を叩きつけてくる。生命力もかなり高い。

ギグラ

出現レベル▶ 8、10、11

すばしっこく、勇者たちのアイテムを盗んでいく困りもの。攻撃はしかけてこないのだ。

ラスター

出現レベル▶ 9

見てくれから察しがつくように、守備力がかなり高いが、そのぶん動きはかなり鈍い。

モン・ベクサーク

出現レベル▶ 9

かなり高レベルの魔法使い。凄まじい破壊力を秘めた呪文を連発してくる。手ごわい。

ジャイアント・ラット

出現レベル▶ 9

機敏なうえに、怪力。はっきり言って最低の怪物だが、その肉は非常に美味なのだ。戦うだけの価値アリ。

ジャイアント・スコーピオン

出現レベル▶10



読んで字のごとく大サソリだ。なにもかもイメージに忠実、だから当然、毒を持っている。

ウォーター・エレメンタル

出現レベル▶11



水の精霊とも呼ばれる、実体を持たないモンスター。これも通常の攻撃では倒せない。

デス・ナイト

出現レベル▶12



頑丈な鎧を身にまとい、超一流の剣技「死の騎士」の名はダテではない。長期戦を覚悟して挑もう。

スペル・バイン

出現レベル▶12



実体を持たないうえに、強力な呪文を連発してくる。なるべく戦わないほうが賢明だろう。

オイトウ

出現レベル▶12



ダンジョンの奥深くに潜む異形の生物。肉食で、性格は獷猛。群れをなすこともあるのでやっかいだ。

ブラック・フレーム

出現レベル▶13



特定の場所に固定されていて、勇者が近づくと炎を吹き上げ通せんぼをする。対霊武器で倒せ。

ファイヤー・デーモン

出現レベル▶13



全身に炎をまとった、炎の化身とも呼ばれる悪魔。ファイヤー・ボールを連発してくる。

レッド・ドラゴン

出現レベル▶14



14階を護る伝説のドラゴン。その火炎は非常に強力だが、このドラゴンの肉は最高に美味なのだ。

はさみうちに要注意だ

モンスターに追撃をかけていると、新
手のモンスターに背後を取られてしまい、
はさみうちに遭いがち。後方に注意だ。



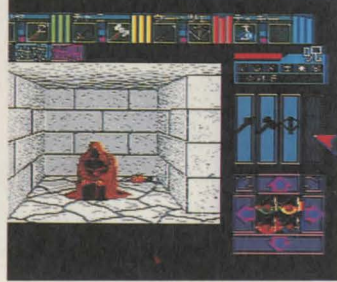
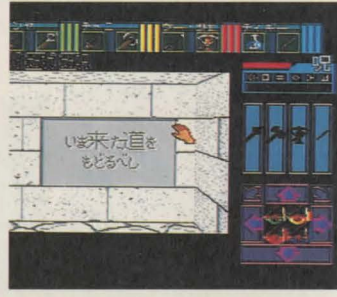
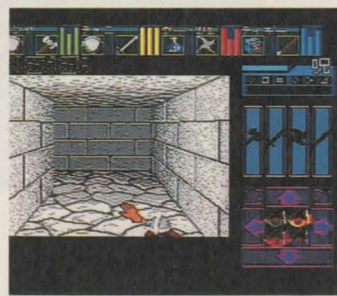
「モンスターは目の前の1匹だけではないぞ」

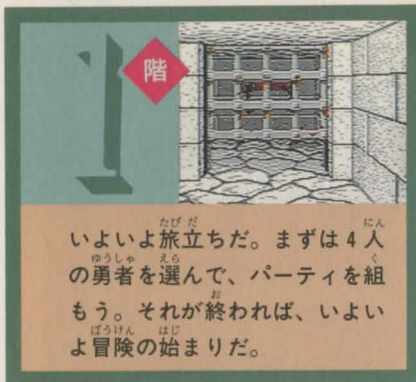
冒険の章

冒険の時はきた!!

冒険に必要なだけの知識を詰め込み終えたら、あとはいよいよ冒険に出るだけだ。1階で24人の勇者のなかから4人を厳選して、冒険の第一歩を踏みだそう。目指すロード・カオスは14層もの広大なダンジョンの第13層にいる。が、ロード・カオスとの戦いが実現するのは、すべてのフロアをくまなく探索したあと、最後の最後だ。それまでの道のりは決して簡単なものではない。ときにはうごめく怪物たちの手で、瀕死の深手を負わされてしまうことも、悪くすればパーティが全滅の危機を迎えることすらあるだろう。また、ときには飢えと乾きによって、仲間が力尽き倒れることもあるだろう。しかし、それらの苦境を乗り越えられなければ、ロード・カオスはあるか、ダンジョンの最深部までたどりつくことすらできない。

知識だけでなく、経験も豊富な冒険者、ダンジョンマスターとなるまで、ひたすら生き抜き、戦い続けるのだ!





いよいよ旅立ちだ。まずは4人の勇者を選んで、パーティを組もう。それが終われば、いよいよ冒険の始まりだ。

EVENT

このフロアのイベント

- 1: イアイドー
- 2: ゼッド
- 3: チャニ
- 4: ホーク
- 5: ボリス
- 6: ナビ
- 7: アレックス
- 8: ヒッサー
- 9: ゴスモグ
- 10: ソンヤ
- 11: レイラ
- 12: モウファス
- 13: ウーフ
- 14: スタム



- 15: リーフ
- 16: アジジ
- 17: ダルー
- 18: ウー・ツェ
- 19: ティギー
- 20: ハルク
- 21: シーラ
- 22: ガンドゥ
- 23: リンフラス
- 24: イライジャ
- 25: りんご
- 26: パン
- 27: たいまつ
- 28: 皮袋 (水入り)、巻物
- 29: 再生の祭壇
- 30: トウモロコシ
- 31: パン
- 32: チーズ
- 33: りんご

パーティを組もう

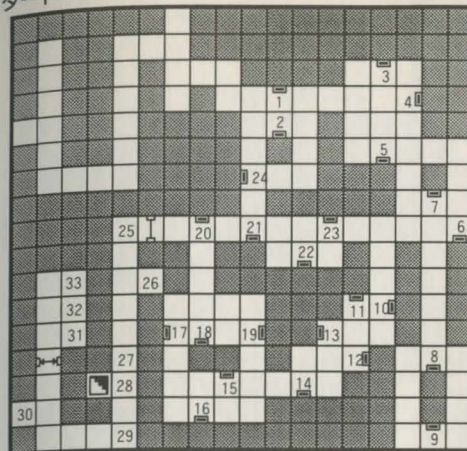
24枚の鏡の中から、パーティを組ませる4人の勇者を選ぼう。このときに、復活させるか転生させるかはプレイヤーの自由。勇者の性格を重視するなら復活だが、一から育てていきたいなら、まず転生だ。

▶最初に、その勇者のステータスを確認してから、パーティに加えよう



▶理想の勇者がみつかるまで、24枚の鏡とにらめっこだ。妥協はよくないぞ

スタート



アイテムを拾え

扉を開けて進んでいくと、通路の上に無造作な感じでアイテムが置かれている。ひとつひとつ拾って、先に進んでいこう。



▲こんなところにパンが。食料は貴重なアイテムだぞ
▲落ちているものは、なんでも拾って、正体を確かめよう

29 再生の祭壇

再生の祭壇は、たったの数カ所しかない貴重な死者復活の場。ここに勇者の遺骨を置くと、その勇者は再生する。序盤で倒れた勇者は、ここの祭壇の世話になるだろう。



MAP内の記号

- 1 (数字、ひらがな)
アイテムが置いてある場所
- A (アルファベット)
仕掛けがある場所
注目ポイント
- ア (カタカナ)
鍵穴と、それに合う鍵の種類
- 上り階段
- 下り階段
- 壁
- 仕掛けのある壁
- 扉
- ボタン付き扉
- 鏡
- ピット
- プレッシャープレート
- ターンテーブル
- ブルーミスト
- 泉

▶死んでしまった者を復活させられる唯一の場所だ

2 階



2 階に降りてすぐに、マミーとの戦いがある。ここで戦闘の雰囲気をつかんでおこう。アイテムも豊富。すべて集めよう。

EVENT

このフロアのイベント

MM: マミー

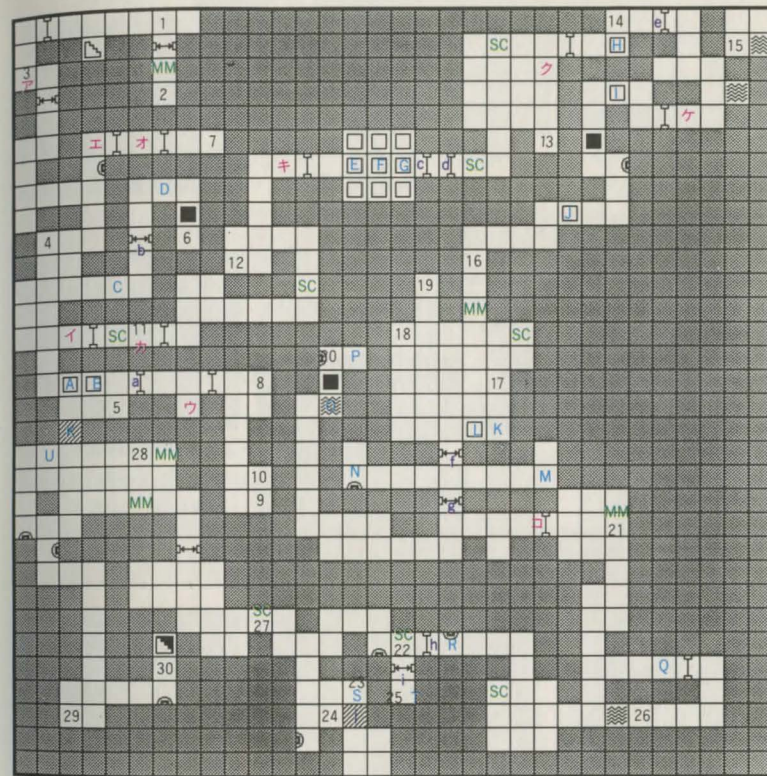
SC: スクリーマー

- 1: 棍棒
- 2: 巻物、短剣、トウモロコシ、りんご、ファルチオンの剣
- 3: 黄金の鍵
- 4: トバースの鍵
- 5: 石
- 6: 黄金の鍵、レザーブーツ
- 7: たいまつ、エメラルドの鍵、短剣、矢、ダブレット
- 8: 鉄の鍵、武道スボン
- 9: レザーブーツ、たいまつ
- 10: ファルチオンの剣
- 11: 銀の鍵
- 12: 黄金の鍵
- 13: 黄金の鍵
- 14: 玉石
- 15: 黄金の鍵、りんご
- 16: りんご
- 17: 石
- 18: りんご、チーズ×2、たいまつ
- 19: もも肉、巻物×2、空フラスコ×3、レザーズボン
- 20: 手裏剣、黄金の鍵

- 21: 銅貨 (マミーが持っている)
- 22: 手裏剣
- 23: りんご
- 24: 皮袋 (水あり)
- 25: ファルチオンの剣
- 26: 魔法の箱・青
- 27: 空フラスコ、たいまつ (スクリーマー)
- 28: バックラー
- 29: 箱 (もも肉、トウモロコシ、空フラスコ、チーズ、パン×2、魔法の箱・青、巻物)
- 30: たいまつ

- A: a の扉を開く
 B: a の扉を閉じる
 C: b の扉を開閉する
 D: ビットを開閉する
 E: c の扉を開閉する
 F: c の扉を開閉する
 G: d の扉を開閉する
 H: 物が乗っていると e の扉が開く
 I: 物が乗っているとビットが閉じる
 J: 物が乗っているとメッセージが表示される
 K: f の扉を開く
 L: f の扉を閉じる
 M: これと N をオンにすると g の扉が開く
 N: これと M をオンにすると g の扉が開く
 O: 物を置くくとビットが閉じる
 P: O で置かれた物はここにテレポートする
 Q: ドアを叩き割って進む
 R: 泉に銅貨を入れると h の扉が開く
 S: i の扉を開閉する
 T: j の壁を出現、消滅させる
 U: k の壁を出現、消滅させる

- ア: 黄金の鍵
 イ: 鉄の鍵
 ウ: エメラルドの鍵
 エ: トバースの鍵
 オ: 黄金の鍵
 カ: 銀の鍵
 キ: 黄金の鍵
 ク: 黄金の鍵
 ケ: 黄金の鍵
 コ: 黄金の鍵



明かりを絶やさないように

ここから先の階は、たいまつが何かが明かりをとるとともに、暗くて一歩先もおぼつかない。そうになるとアイテムを拾うことが難しくなるので、明かりだけは絶やさないように。

食事は、まずいものから先に

「うまいものは最後に食べる」という話があるが、このゲームはまさにそれ。なるべく粗食でガマンして、食料が少なくなってきたら一気に満腹になる「うまいもの」を食べよう。

マミーとの戦い

パーティが経験する初めての戦いがこれだ。まあ、相手はただか1体なので、よほど弱い前衛でもない限り勝利を収めることができるはず。この戦いで、戦闘の雰囲気をつかんでおこう。



▲扉を開けると、中から1体のマミーが現れる。さあ、戦闘開始。前衛は攻撃だ

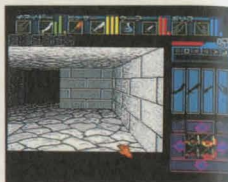
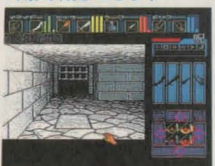
▼武器は棍棒とサムライソード。力の限り振り回し、勝利をまぎ取れ!



⑧⑨急がば廻れ!?

Bのスイッチは、よけて通らないといつまでたっても先へ進めないぞ。Aを踏んだら、そこから右へサイドステップして、Bのスイッチを迂回していこう。

▼このまま進むと開きかけの扉が閉じってしまう



▲Bのプレッシャープレートを踏んでしまわないように、外側を迂回していこう

スクリーマーは貴重な食料

スクリーマーを倒したときに入手できるスクリーマーの肉は、トウモロコシと同じくらいの満腹感を得られる貴重な食料。



⑤⑥ドアの開くタイミングを調整

最初にEのプレッシャープレートで踏んだら、すぐに後退。これで扉が開くタイミングの調整は終わった。あとはそのまま前へ進むだけで、2枚の扉を素通りできるぞ。



▲一歩踏み出して、すぐに後退すればOK



⑨⑩おもしろを置いておけば通れる

HとIのプレッシャープレートは、上に物が乗っている間だけオンになる。だから、この上に適当なものを置いておけば、スイッチは常にオンの状態になり、先に進めるようになるのだ。



▲プレートから離れると、扉は再び閉じてしまう



▲プレートの上に物を置く。これでOKだ

⑭⑮両方のスイッチを入れよう

Gの扉を開くには、これまでのようにひとつのスイッチをオンにするだけではダメだ。MとNの両方のスイッチをオンにしないと、ここの扉は開かない。オンにする順序は、どっちが先でもOKだ。



▲片方のスイッチだけオンにしても扉は開かない



⑯⑰物をテレポートさせる

Oの地点に物を置けば、物は勝手にPにテレポートして、Pのプレッシャープレートの上に落下、ピットを閉じてくれるぞ。



⑱ドアを叩き割れ

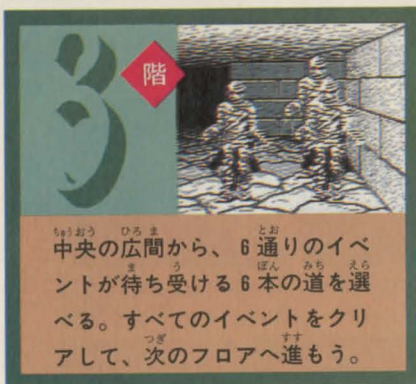
▲扉の目の前に立って、ファルチオンの「叩き切る」を使う。すると、なんと扉を叩き割れるのだ



⑲コインは泉に

▲泉にコインを入れるって話はいくつもありがち。ここの泉とて、そんな話の例外ではない。金貨を入れてみると……





EVENT

このフロアのイベント

MM: マミー

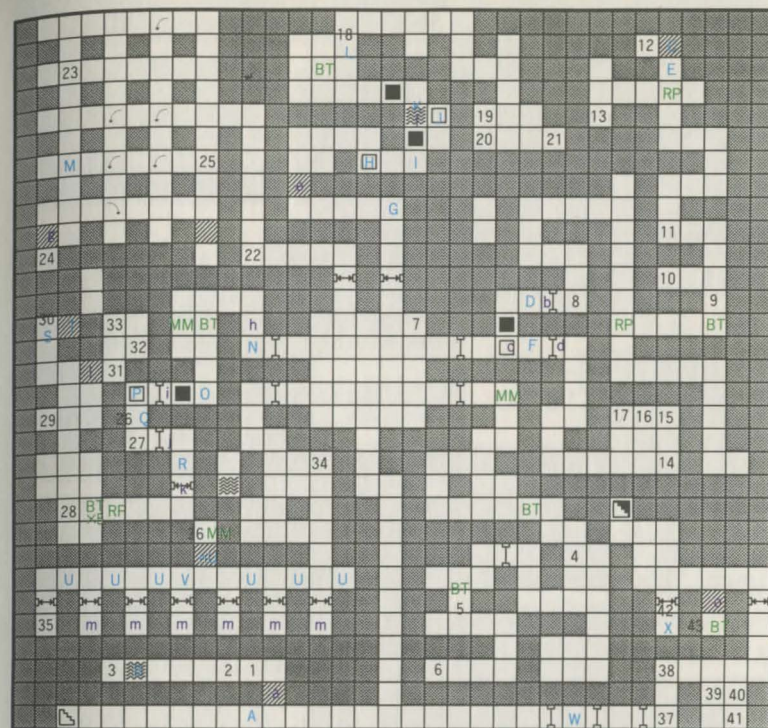
BT: ブルートロール

RP: ロックパイル

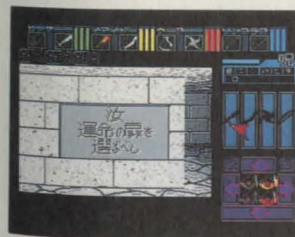
- 1: レザーチョッキ、スエードブーツ、
つの兜、レザーズボン
- 2: 矢、皮袋(水なし)、チーズ
- 3: コンパス
- 4: 矢
- 5: チーズ、スクリーマーの肉(ブルートロール)
- 6: 黄金の鍵
- 7: 箱(りんご、巻物×2、金貨×2)、チーズ
- 8: りんご
- 9: スリング
- 10: チーズ
- 11: りんご
- 12: 青い宝玉、もも肉
- 13: うさぎの足
- 14: チーズ
- 15: パン
- 16: つの兜
- 17: 黄金の鍵
- 18: 矢
- 19: 緑のズボン
- 20: 兜

- 21: 黄金の鍵
- 22: パン
- 23: チーズ
- 24: サーベル、ファインガウン、
黄金の鍵、礼服
- 25: 矢
- 26: 銀貨
- 27: パン
- 28: 矢
- 29: 小型杖
- 30: 箱(銅貨×3、銀貨、魔法の箱・青)
- 31: 黄金の鍵
- 32: レザーズボン
- 33: トウモロコシ、りんご、チーズ×2
- 34: もも肉
- 35: 箱(あけぼの鏡)
- 36: 黄金の鍵、りんご、レザーチョッキ、
もも肉
- 37: ラーの鍵
- 38: 空フラスコ、巻物
- 39: たいまつ
- 40: たいまつ
- 41: チーズ、パン、もも肉、りんご
- 42: 胴着、空フラスコ(ロックパイル)
- 43: つるぎ、もも肉×2

- A: aの壁を出現、消滅させる
B: 断続的に発生するテレポート・ミス
C: 物が乗るとビットを閉じる
D: bの扉を開閉する
E: cの壁を出現、消滅させる
F: 青宝玉をはめこむと、dの扉が開く
G: 一定時間だけeの扉を開く
H: eの扉を開く
I: fにテレポート・ミストを発生させる
J: ビットを閉じる
K: 一定時間だけビットを閉じる
L: ビットを閉じる
M: gの壁を消す
N: 金貨を2枚投入するとhの扉が開く
O: ドア・オープン呪文で扉が開く
P: ビットを閉じる
Q: 物を置くとjの扉が開く
R: 銀貨を投入するとkの扉が開く



- S: 銀貨を投入するとTの壁が消える
T: lの壁を消す
U: ほかの部屋に箱をテレポートさせる
V: 鏡を見せるとnの壁が消える
W: 再生の祭壇
X: oの壁を消す

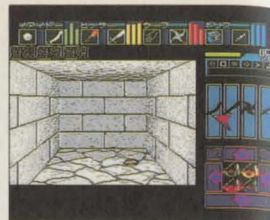


6本の道と、6通りのイベント

6本すべての道の先には、重要なアイテムが鎮座して、勇者がくるのを待っている。しかし、そこにだどりつくまでの道のりは、どの道を例にとっても、けして簡単ではない。が、ここはまだまだ序盤、こんなところで泣きごとを言っていたら、とてもじゃないがこの先の階はつとまらない。

⑧ 一気に通り抜けよう

ここは、テレポート・ミストが消えているすきに通り抜けてしまうのだ。タイミングをしっかりと見きわめよう。



怪物がうじゃうじゃいるぞ

南東の道は、マミーとブルー・トロールの巣窟だ。入り口には「醜き者たちここに住む」とある。なるほど。

マミーはともかく、ブルー・トロールはかなりの強敵なので、この道に足を踏み入れるならば、万全の体勢を整えておこう。さもなくば命の保証はどこにもないぞ。



▼ブルー・トロールはかなりの強敵。気をつけろ！

⑨ ここも、ダッシュだ！

スイッチをオンにしたら、そのまま横移動でeの壁までダッシュ！壁が消えている間にすばやく通り抜けてしまおう。



⑩ テレポートを利用する

1のスイッチを入れると、fにテレポート・ミストが発生する。そこで、1の位置からテレポート・ミストに向かって物を投げると、投げた物はJに落下。これでピットが閉じる。



▲テレポート・ミストに物を投げるのだ

ターンテーブルにはコンパスだ

マトリクス^{めいろ}の迷路^{まよ}と呼ばれる北西^{ほくせい}の道^{みち}。ここで迷わずに進むためには、コンパスが必要。コンパスを見ながら進んでいこう。



⑪ テレポートの連続で箱を入手

35の箱を取るためには、Uのスイッチを押しまくって、箱をどんどんテレポートさせていけばいい。そのうち、部屋の中から外へとテレポートしてくる。箱の中身は、重要アイテムである「あけぼのの鏡」だ。



◀ひたすらテレポートさせるだけ。そのうち箱は外に出る

最後は鍵がモノを言う

6本の道を真面目に通ってきたかどうかは、南東の扉が判断してくれる。この扉をすべて開けるだけの鍵があれば、合格だ。



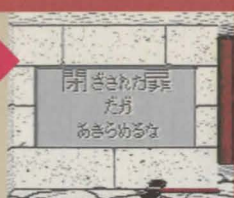
レベルアップにつとめよう

▼剣で戦い、戦士レベルを上げよう

東の通路に現れるロックパイルは、格好の経験値かせぎモンスターだ。ひたすら剣でロックパイルと戦い、戦士レベルを上げよう。



4階



最初から最後まで忙しいフロア。
モンスターは6種類も出現する
し、最後にはシビアなトラップ
が待ち受けている。

EVENT

このフロアのイベント

GW: ジャイアント・ワスプ

WM: ワーム

GH: ゴースト

MM: マミー

SC: スクリーマー

RP: ロックバイル

- 1: 皮袋 (水あり)、斧、チーズ
- 2: 金貨 (スクリーマーが持っている)
- 3: 金貨 (スクリーマーが持っている)
- 4: 黄金の鍵 (排水口の中)
- 5: 金貨 (ワームが持っている)
- 6: 金貨 (ワームが持っている)
- 7: 魔法の箱・青、もも肉
- 8: 巻物×2
- 9: スモールシールド
- 10: パン
- 11: 四角い鍵 (ワームが持っている)
- 12: 鉄兜
- 13: レザースボン、レザーチョッキ
- 14: 空フラスコ
- 15: レイピア
- 16: 秘薬ネタ、もも肉
- 17: 金属ズボン
- 18: 緑のブーツ

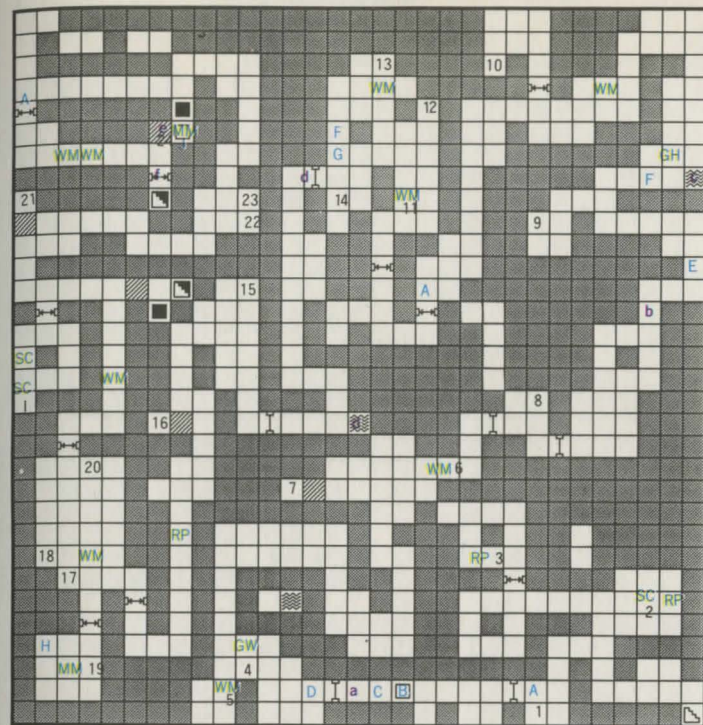
- 19: 銀の杖
- 20: 空フラスコ
- 21: 金属ブーツ、もも肉、たいまつ
- 22: 弓
- 23: 金貨
- 24: 空フラスコ、恐怖の角笛

- A: 叩き割って開ける扉
B: スイッチを踏むとaの扉が開く
C: aの扉が閉まり、扉の前にテレポートする
D: aの扉を開く
E: bのテレポート・ミストを発生させる
F: 黄金の鍵を差すとcのテレポート・ミスト発生
G: dのドアを開閉する
H: マミーが自然発生する
I: スクリーマーが自然発生する
J: マミーが死ぬとeの壁が消えて、fのドアが開く

怪物が手ごわくなってくる

このフロアだけに出現し、このフロアのほとんどでパーティをおびやかす、ワームにどう対処するかがこのフロアの大きなポイント。ワームはこれまでに出現したモンスターよりも、はるかに生命力、攻撃力が高く、おまけに毒まで持っているというんだから手に負えない。このフロアのどこにいても、このいまましい怪物に悩まされることは、まず間違いのないだろう。

かといってワームにばかり構っていると、どこからともなくジャイアント・ワスプやゴーストが現れて、こちらの不意をついて攻撃してくる。モンスターに悩まされるフロアだぞ。



⑥ テレポート&ダッシュ!

壁のスイッチを押した瞬間に、aの扉が開まりはじめる。スイッチを押した瞬間にパーティは扉の前までテレポートさせられるので、そこから一気にサイドステップして、強引に扉をくぐりぬけてしまおう。



▲スイッチを押したら、すぐに右にサイドステップ。これで扉をくぐりぬけるのだ

①スクリーマーの牧場だ

1のポイントからはスクリーマーが自然発生する。このスクリーマーを全滅させて、また扉を閉めてしばらく放置しておけば、またスクリーマーが発生しているわけだ。これを繰り返せば、しばらくは食料に悩まされることなく、快適に進んでいけるぞ。



①マミーは簡単に倒れる

ピットの向こうに立ち尽くしているマミー。向こうからこっちに危害を加えることはできないが、こちらからなら飛び道具で攻撃できる。しかし……。



▼たかがりんごをぶつただけで、マミーは消し飛んでしまうのだ

①ワームの大量発生だ!!

マミーを倒してしまうと、その瞬間にワームが大量発生する。つまりあのマミーはこの状況と呼ぶための引き金、トラップだったのだ。ひとたびこの状態になってしまうと、もうあとには引けない。魔法と武器、あらん限りの秘薬を駆使して、このパニック状態の收拾をつけよう。幸いワームは食料にもなることだし。



▼壁が消えて、ワームが大量発生

▼ワームとの長い死闘が始まるぞ

c—d間はテレポートするべきか?

cからdの間をテレポートで移動すれば、かなりの距離を短縮できる。が、ここは地道に進み、アイテムを集めるべきだろう。



▼楽をしたくても、テレポートはガマン

1階～4階までのステータス

C H E C K !!

パーティのひとりひとりが、そろそろ冒険らしい面構えになってきた頃。ここでステータスをチェックしてみよう。

もちもの 持ち物/装備 そろひ

ヒッサー	イアイト	ウーフ	ボリス

前衛はこの時点で入手できる最高の剣。そして後衛には飛び道具が充実している。ここから先、展

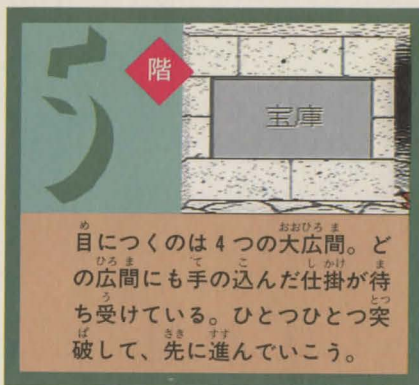
開はどんどんハードになるから、ありったけのフラスコに秘薬をつめこんでおこう。

ステータス

ヒッサー	イアイト	ウーフ	ボリス

前衛は、まだまだ戦士レベルを向上させていかなければならない。しかし、後衛は多少の余裕がある

ので、このあたりから僧侶でも魔法使いの呪文が使えるように、両方の呪文を使いこなしていこう。



目につくのは4つの大広間。どの広間にも手の込んだ仕掛が待ち受けている。ひとつひとつ突破して、先に進んでいこう。

EVENT

このフロアイベント

SC：スクリーマー

FS：フライング・シュリーカー

CT：クワトウル

- 1：たいまつ
- 2：ヴェン爆弾（フライングシュリーカー）
- 3：金貨、うさぎの足
- 4：青宝玉、兜
- 5：毒投げ矢×2
- 6：金貨
- 7：十字架
- 8：メイス、青宝玉
- 9：魔よけ
- 10：金属ブーツ、金属ズボン、胴着、兜
- 11：短剣
- 12：首飾り、トウモロコシ
- 13：コブラの杖
- 14：力のグリーブ
- 15：ラージシールド
- 16：もも肉、たいまつ
- 17：灯の護符
- 18：もも肉
- 19：ヴェン爆弾
- 20：箱（対ヴェン秘薬、フル爆弾、魔法の箱・青）

- 21：ヴェン爆弾×2
- 22：秘薬デザイン、青宝玉
- 23：秘薬クー

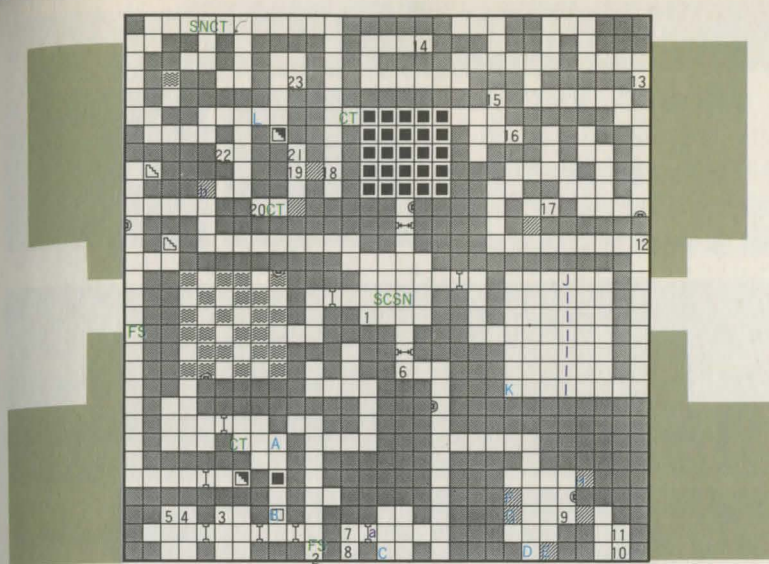
- A：ピットを開閉する
 B：ピットを開閉する
 C：aの扉を開閉する
 D：壁を消すスイッチ
 E：壁を消すスイッチ
 F：壁を消すスイッチ
 G：壁を消すスイッチ
 H：壁を消すスイッチ
 I：見えないテレポート・ミスト
 J：消えるテレポート・ミスト
 K：Jのテレポート・ミストを消す
 L：bの壁を消す

どれもひとクセある大広間

どの大広間も手の込んだ仕掛が張り巡らされているが、生死にかかわるような陰険な仕掛は見あたらない。しいて言うなら、ピットだらけの北側の大広間は要注意。ピットに落ちてしまうと、モンスターから受けるよりもはるかに大きなダメージを全員が受けてしまう。



▲ピットだらけの大広間を進んでいくときは十分に慎重に。細心の注意を払おう



連続テレポートだ

ここはテレポート・ミストの連続で進んでいく。まず、最初のテレポート・ミストの前に立って、右、後、前、左、右、後、と移動すれば、大広間の先へと進める。帰りは、最初のテレポート・ミストに入るだけで。



①スイッチを押す順番は…!?

Cの壁を消すための手順は、まず、Dのスイッチから押していく。押す順番は、D、E、F、Hの順番だ。Cの壁の向こうには強力な防具が1セットまとめて置かれているから、多少めんどくさくても、ここはクリアしておきたい。強力な防具なくしてこの先へ進んでいくのはキツイぞ。



▲順番をよく確認して、間違えないように押していこう



▲開かれた壁の奥には、強力な防具がまとめて置いてある

⑨ 見えないテレポート・ミスト

広間の向こうに進んでいこうとしても、見えないテレポート・ミストが張り巡らされているので、どれだけ進んでも反対側の壁すら見えてこないのだ。



▲いくら前に進んでも、先が見えてこない

このスイッチを押せば



▲Jのテレポート・ミストが消えて、先に進める

⑩ 帰り道には、アイテムを忘れずに

14のアイテムを取りにいった時点で、17のアイテムを隠していた壁が消えるようになっている。だから、帰り道にはここに寄って、灯の護符を手にいれておこう。



▲ずんずん進んで、14の力のグリーブを取りにいこう。重要アイテムだぞ

グリーブを取った
道を戻る
灯の護符を手に入れることかきる

25個ものピットが待ち受ける

この広間に足を踏み入れた瞬間の眺めは壮観。整然と並んだ25個ものピット（本当はそのいくつかは閉じているが）、うかつな冒険者が転落するのを待ち受けている。操作ミスは命取り。慎重に進もう。



▲ポカッリと口を開けて
待ちかまえるピット
▲落ちてしまうと、こんなメッセージが……

とおぬ さいしょ かんじん 通り抜けるなら、最初が肝心

●まずは右側へ進もう

まずは、向かって右側の、ラージシールドが置いてある部屋へ。初めてこの広間に来た状態で、北、東、東、西、西、南、北、東、北、北、北、北、南、西、南、南、東、北、東、北、北、東、と進めばOKだ。



▲操作ミスをしないように……。 ▲北側の壁にたどりついた。あと細心の注意を払って進もう
▲やっと到達。アイテムを取ったら、左側の部屋に挑戦だ

●そして、反対側に進むには……

続いて、6階へと降りる階段が待ち受けている左側の通路へ。右側の部屋から、西、西、西、東、南、西、南、南、西、西、北、南、北、北、北、西、と移動。これで5階にも別れを告げて、さらにダンジョンの奥深くへと続く道が開かれたわけだ。



▲再び、冷や汗たらたら綱渡り。急いで進もうとすると、思わぬ方向に移動してしまうぞ

クワトウルには、コブラの杖だ

いつのまにか忍び寄って、毒を食わせてくれるクワトウル。こいつはコブラの杖で撃退しよう。





階

知力と腕力が試される階。イの扉を抜けた先にある分かれ道は、勇気を持ってまず右側に進もう。右側のアイテムは魅力的だぞ。

EVENT

このフロアのイベント

SK: スケルトン
BH: ビホルダー
GW: ジャイアント・ワスプ

- 1: 鉄の鍵
- 2: 鉄の鍵、胴着
- 3: 鉄の鍵
- 4: ラージシールド
- 5: 魔法の箱・青
- 6: 鎧、鉄の鍵
- 7: 秘薬ウィー、秘薬ロス、もも肉、たいまつ
- 8: もも肉×2
- 9: ユーの杖
- 10: 銀の兜
- 11: ボーバルの剣
- 12: 魔法の箱・緑
- 13: 銀の鍵
- 14: トウモロコシ、手裏剣×2
- 15: もも肉
- 16: 毒矢×2、ミスリルの胴着
- 17: たいまつ
- 18: もも肉
- 19: 対ヴェン秘薬、チーズ
- 20: ヴェン爆弾、たいまつ
- 21: クロスボウ

- 22: 箱（毒矢、水入りフラスコ、もも肉）
- 23: ボーバルの剣

- A: 謎掛けの棚
(我は全なり、我は無なり)
- B: 謎掛けの棚
(太陽のごとく黄金色にまるとかがやく)
- C: 謎掛けの棚
(かたく、青く、そして
腫のごとくかがやく)
- D: 謎掛けの棚
(背のない体、弓なりにそらす)

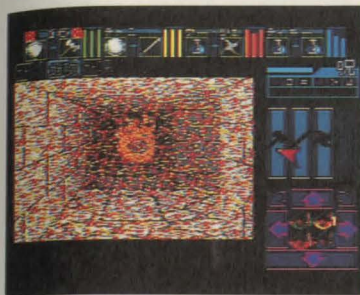
- E: aの扉を開く
- F: aの扉を閉じる
- G: テレポート・ミストを発生させる
- H: ビットを閉じる
- I: aの扉を開く
- J: ダミースイッチ
- K: 北側のスイッチが本物
- L: 本物のスイッチ
- M: 割れ目に金貨を入れるとcの壁が消える
- N: nの壁を消す
- O: oの壁を消す
- P: 人やモンスターが乗っている間だけ
dの壁を消す
- Q: dの壁を消す
- R: 鉄輪にさざると、eの壁が消える
- S: fの壁を消す
- T: gの扉を閉じる
- U: hとgの扉を開く
- V: ここからスイッチめがけて物を投げる。
投げた物がスイッチまで届けば、スイッチの隣にある扉が開く。
またテレポート・ミストにひっかかったアイテムは、ここに戻ってくる。

- W: iの壁を消す
- X: jの壁を消す
- Y: Zへテレポート
- Z: Yへテレポート
- あ: kの扉を開き、lの壁を消す
- い: kの扉を開き、mの壁を消す
- う: pの扉を開く
- え: pの扉を閉じる
- お: pの扉を閉じる

- か: pの扉を開く
- き: ヴィーの祭壇

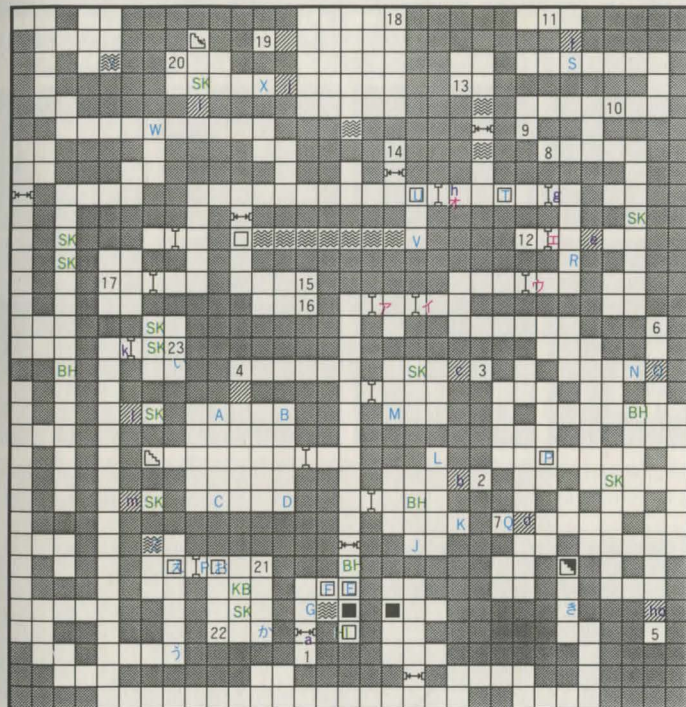
- ア: 鉄の鍵
- イ: 鉄の鍵

- ウ: 鉄の鍵
- エ: 鉄の鍵
- オ: 銀の鍵



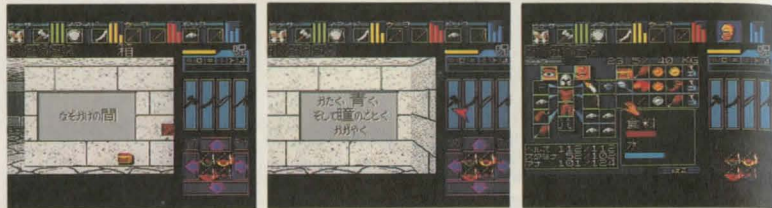
スケルトンがのし歩く

やたらとスケルトンが出現するフロアだ。ふつうに巡回している奴もいれば、壁の中に隠れていて、不用意にスイッチを押した瞬間に飛び出てくる奴もいる。魔法でケリをつけるのはわけないが、ここは剣で戦おう。



① 謎掛けが、6 階を守るカギだ

階段を降りるとすぐに、閉ざされた扉と4つの棚、そしてメッセージが記された5枚のパネルに出くわす。ここから先に進むには、パネルに書かれた謎掛けの答えになる品をそれぞれ隣の棚に置いていかなければならない。答えになる品は、ここまでを地道に進んでいれば、ちゃんと持っているはずだ。



▲4つの謎掛けのうち、3つをクリアすればOKなのだ
▲パネルに書いてある謎の答えをよく考えて……
▲答えとなる品を持ち物から選び、棚の上に乗せるのだ



▲この答えは、やや単純だけど「青い宝玉」だ。こ
れぐらいはすぐに答えたい
▲問題文のなかに、すでに答えが書いてある。答えはズバリ、弓だ



▲これはちょっとわかりづらい。全てであり、無
きもの……答えは、鏡なのだ
▲これまた宝玉と同じような問題。答えは問題に書いてある通り金貨。銀貨や銅貨は黄金色と違う

ビホルダーに注意!

ビホルダーはファイヤー・ボールやライトニング・ボルトを唱えるが、たまにドア・オープン呪文でドアを開けることもあるのだ。



自分でもドアを開け
てしまつたのだ

② K、Lを押せばOK

この組み合わせは、Kの北側のスイッチと、LのスイッチでOK。



③ M割れ目に金塊を

なんの変哲もない割れ目だが、ここはコインスロットになっている。



④ モンスターを使って、スイッチを操作

ここはちょっとした一大イベントだ。dの壁の向こうにあるアイテムを取るためには、人やモンスターをPのスイッチの上に立たせておく必要がある。かといってパーティを2つに分けることはできないので、モンスターをスイッチに立たせなければならない。スケルトンをうまく誘導して、魔法の箱を使ってスイッチ役にしよう。



▲ここに立つと、閉じているが……



▲スイッチを踏むと、壁が消えるのだ
▲スケルトンを誘導して、連れてこよう
▲スイッチの上に来たら、時間凍結だ
▲時間が止まっている間に先へ進もう

⑤ ここだけ、鉄輪に意味がある

ここまでの道のりにも数多く登場してきた鉄輪。これまではまるで意味のないただの飾りだったが、ここでは壁を消すスイッチになっている。仕掛けのある鉄輪はここだけだぞ。



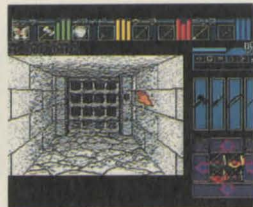
▲仕掛けのある鉄輪は、あとにも先にもここだけ

① すばやい動作が必要だぞ

13の銀の鍵を手に入れるためには、テレポート・ミストをかいくぐって進んでいかなければならない。ここはスピードの勝負だ。



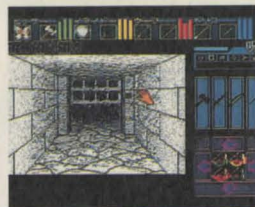
▲まず、テレポート・ミストの前まで進もう



▲手の位置を扉のスイッチの高さに合わせて、待つ



▲テレポート・ミストが消えた瞬間に前進、スイッチを押す



▲まずは扉が開けばいい。次は扉の下まで移動だ



▲テレポート・ミストが消えるのを待って……



▲あとは、もうひとつのテレポート・ミストを抜けるだけ

⑤ 忍者レベルを問われるぞ

ここから物を投げて、テレポート・ミストのはるか先にあるスイッチまで届かせることができれば、貴重なアイテムを手でできるぞ。



▲書いてあるとおり、腕力(忍者レベル)を見ればいいのだ



▲物を投げるより、スリングや弓を射たほうがいい



▲あとは、射た物がスイッチに届くのを祈るのみだ

⑦ 5階で落とし穴に落ちなければ……

5階のピットに転落していなければ、この奥にアイテムがある。邪魔な壁を消して取りに行こう。



▲5階へと続く階段登る必要はない



▲食料と秘薬が隠されているのだ

⑧ テレポートを使うべきか……

ここから先に待ち受けているのはスケルトンとビホルダーだけ。Zまで一気にテレポートしてしまったほうが展開は早い。戦いなくしてパーティは強くならない。よく考えて進もう。



▲テレポートするか否か、それが問題だ

⑨ 強行突破だ!

どのドアをくぐろうとしても、その手前にあるスイッチでドアは閉じてしまう。ここではあれこれと悩む必要はない。ドアが閉じてしまうのなら、その前にドアをくぐり抜けてしまえばすむことだ。スイッチの手前に立ち、一気に前進、少々のダメージは覚悟で突破しよう。



スケルトンの大部隊に注意!!

ポーパルの剣を取りにいこうと思ったら、スケルトンの大部隊に洗礼を受けることに。(あ)のスイッチを入れたら、まず部屋の中のスケルトンを魔法で素早く全滅させよう。



▲扉の向こうはスケルトンの大群。魔法で一気に倒せ

7 階



ここまでで、序盤は終了。ここからが中盤、そして終盤だ。まだまだ先は長い、気を引きしめて、8階に臨もう。

EVENT

このフロアイベント

SG: ストーン・ゴーレム

- 1: 巻物
- 2: 巻物
- 3: りんご、トウモロコシ、巻物
- 4: 空フラスコ×3
- 5: 黄色い宝玉、虫めがね、魔法の石
- 6: 巻物×3
- 7: たいまつ
- 8: 玉石
- 9: 空フラスコ
- 10: 水入りフラスコ
- 11: 巻物
- 12: 灰、ターコイズの鍵
- 13: 巻物×5、ラーの鍵
- 14: つばさの鍵
- 15: 稲妻の剣、防火胴着
- 16: 魔法の箱・緑、ネラの王冠
- 17: 龍の杖、スピードブーツ
- 18: 灯の護符、魔除け、生命の杖
- 19: 魔法の箱・緑
- 20: フル爆弾、ヴェン爆弾、暗黒の剣

A: aの壁を消す

B: bの壁を消す

C: cの壁を消す

D: つばさの鍵でdの壁が消える

ア〜ウ、ケ: ラーの鍵

エ: ルビーの鍵

オ〜ク: ターコイズの鍵

コ: マスターキー

中盤であり、終盤の階だ

最初は素通りするしかないが、終盤では炎の杖を取りに、再びこのフロアへ。炎の杖を守るストーン・ゴーレムとの戦いや、貴重なアイテムの登場。終盤はクライマックスだぞ。



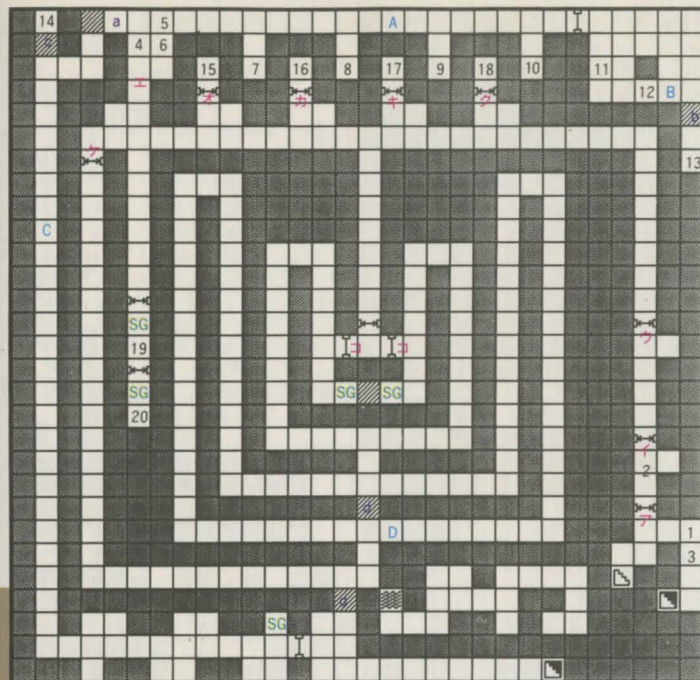
◀ストーン・ゴーレムとの戦いは、クライマックス。手に汗握る緊張感だ。

最初は素通りしてしまう

炎の杖が置いてあるとわかっていても、ラーの鍵を4本持っていないとどうしようもない。悔しいが、最初はそのまま素通りして8階へ。



◀鍵を持っていなければお話しにもならない。いさぎよく先へ進んでいこう。



鍵が揃えば、杖を取れる

ラーの鍵やその他の鍵がすべて揃ってれば、炎の杖やその他の重要アイテムを入手することができる。オ〜クの扉は、どれかひとつしか開けることができないから、どの部屋のアイテムを取るか、鍵を使ってしまいう前に、じっくりと考えよう。



▲まずは、ラーの鍵を使って、一歩前進だ

▲ストーン・ゴーレムは全力で倒すべし

8階



だっ広い大広間は、ゴースト、ギグラ、果ては火炎弾の嵐。ポーッと立ち止まっていると、あつというまにやられてしまう。

EVENT

このフロアのイベント

GH: ゴースト

SK: スケルトン

MM: マミー

GG: ギグラ

1: デルタの剣

2: 魔法の護符

3: フル爆弾、魔法の箱・緑

4: たいまつ

5: 巻物

6: 銅貨

7: 騎士のメイス

8: フル爆弾×2

9: マナの杖

10: デックス兜

11: うさぎの足

12: フル爆弾

13: 銀の鍵

14: 箱 (どくろの鍵)

15: チーズ

16: 秘薬ヤ、巻物、箱

17: 魔法の箱・緑 (スケルトンが持っている)

18: りんご×2

A: ビットの開閉

B: aの壁を消す

C: bの壁を閉じる

D: 物を置くとbの壁が開く

E: マミーがこの上に乗ると、大広間に火炎弾が発生する

F: dの壁を消す

G: eの壁を消す

H: fの壁を消す

I: gの壁を消す

J: hの壁を消す

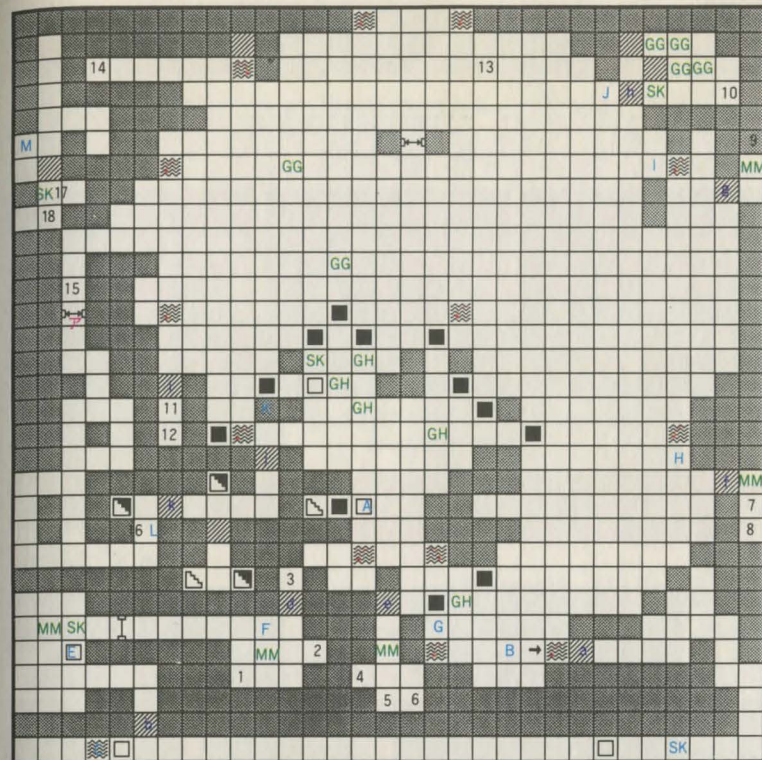
K: iの壁を消す

L: どくろの鍵を差すと、j、kの壁が消える

ア: 銀の鍵

対霊呪文を駆使するフロア

大広間のいたるところにゴーストがいて、気がつくとも音もなく忍び寄ってきて、ポーパルの剣でじつくりと倒していくのもいいが、最初のうちは数が多いだけに、悠長に戦っているとゴーストに囲まれてしまう危険性がある。だから、最初の3匹ぐらいまでは対霊呪文で撃退してしまうといいだろう。この場合、魔法使いに對霊呪文を唱えさせるのではなくて、持っていればユーの杖の魔力を使うことをオススメする。もしくは、最初の攻撃はユーの杖を使って、トドメに魔法使いの對霊呪文を使う。魔法使いの力だけで倒すと、マナの消費量が多すぎて、ほかの呪文を唱えられなくなる可能性があるのだ。これ以外の場合でも、魔法使い、僧侶のマナは、ある程度は残しておこうに心がけておこう。



大広間はゴーストだらけ

大広間では、どう移動するかを決めて、テキパキと移動しよう。モタモタしていると、四方八方からゴーストが寄ってきて、あっという間に囲まれてしまうぞ。後衛の誰かにユーの杖を持たせておくことも忘れずに。



音もなく忍び寄るゴースト。イヤな相手だ



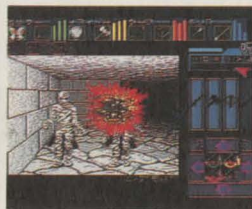
ユーの杖を装備して即座に倒してしまおう

⑤ マミーを倒して、火炎弾を止めろ

この部屋にいるマミーが、大広間に火炎弾を発生させている張本人だ。コイツさえ倒しておけば、火炎弾に悩まされることはないぞ。



▲このマミーが、火炎弾を発生させていた張本人だ



▲魔法を使ってまとめて倒してしまうのもいいぞ



▲マミーを倒せば、もう火炎弾に悩まされる心配はない

① 壁の向こうは、ギグラーだらけ

この壁を消すと、中から1体のスケルトンと、無数のギグラーが飛び出してくる。ギグラーはその場で倒しておかないと、アイテムを盗まれていた場合にやっかい。魔法で一気にかたをつけるのもいいぞ。



▲部屋の中から一斉に飛び出し、パーティのアイテムを容赦なく盗んでいくギグラー



▲外に飛び出した奴から倒し、部屋の入り口をふさいで残るギグラーを倒すといいぞ

ユーの杖は借しませえ

ユーの杖は、このあとでも入手できるし、この先で対霊呪文を使う機会は少ないので、このフロアで使いきるつもりで惜しまず使っていこう。これは、その他の杖にも言えることだ。



▲杖は戦いのために使うように

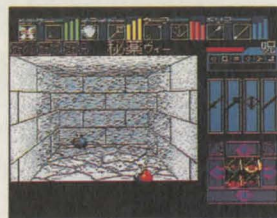
ピットを使って下のフロアへ

大広間に点在するピット。ここに落ちたくないと思うのはごく普通のことだが、このピットは落ちてみる価値がある。まず、この8階から9階へ転落、大ダメージを受けるが、そこからさらにピットで10階へと降りることができる。そして10階には、なんとユーの杖が置いてあるのだ。このユーの杖は、ピットを使わない限り、絶対に取れないアイテムなのだ。

大広間のピット



▲まず、大広間のピットから9階へ。パーティの体力に十分注意しよう

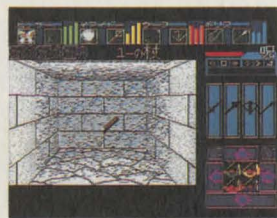


▲9階には秘宝ウィーが置いてある。これで体力を回復させておこう

さらに下へ



▲さらに、9階のピットから10階へ。全員の体力を回復させておくのを忘れないように



▲10階には、なんとユーの杖がこれにて8階に戻ればゴーストなんて恐くないぞ

ロープがあれば、ピットを探検

9階で入手できるロープを持っていれば、ダメージを受けずにピットを降りていけるようになる。8階大広間のピットを探索するのは、これを手に入れてからでもいいだろう。この先では、ピットの中に入っていかなければ先へ進めない、なんていう展開も待ち受けているから、9階では絶対にロープを入手しておこう。



▲なんの変哲もないロープだけど、重要なアイテムなのだ

階

足下注意
頭上注意

8階までは比べものにならない強敵が次々に出現する。これまでと同じような戦いぶりでは、このフロアは乗り切れないぞ。

EVENT

このフロアのイベント

MB: モン・ベクサーク
RS: ラスター
GR: ジャイアント・ラット

- 巻物
- チーズ、トウモロコシ (モン・ベクサーク)
- りんご、たいまつ
- たいまつ、稲妻リング、もも肉
- チーズ、トウモロコシ、りんご、パン、スクリーマーの肉 (モン・ベクサーク)
- 秘薬ヴィー、箱
- ロープ
- 魔法の石
- どくろの鍵 (モン・ベクサーク)
- チーズ、トウモロコシ、りんご、ドラゴンステーキ
- 巻物、空フラスコ
- ラーの鍵
- 箱 (フル爆弾×2、魔法の箱×2)

- A: aの壁を消す
B: bの扉を開閉する
C: cの壁を消す
D: dから火炎弾が発生する
E: eから火炎弾が発生する

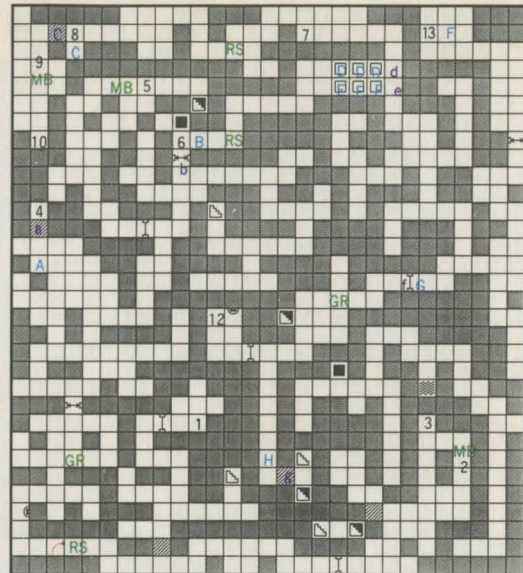
F: ジャイアント・ラットが自然発生する
G: 魔法の石を置くと、fの扉が開く
H: どくろの鍵を差すと、gの壁が消える

て ぞくしゅ
手ごわいモンスター続出

最初にでくわすモンスターは、おそらくモン・ベクサークだろう。強力な呪文で攻撃してくる魔法使いなので、対呪文防御の状態で戦いたい相手だ。モン・ベクサークとの戦いから息つく間もなく、ラスターが現れる。コイツは守備力が高いので、長期戦を覚悟して戦おう。すぐに決着をつけたいなら、魔法を使って戦えばいい。そして、この2体よりも恐いのが、ジャイアント・ラット。コイツとは全力で戦うしかない。

しきりょう ほきょう
食料を補給するチャンス

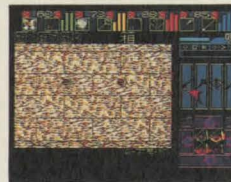
Fからはジャイアント・ラットが発生する。ジャイアント・ラットは、倒すと2~3個ののもも肉を落とすので、食料の補給にはもってこいのモンスターだ。ただし、倒すには相当の実力が必要。魔法使いのマナに余裕があるなら、力の限り呪文を唱えて戦うという方法もあるが、なんにしてもFの部屋の奥まで足を踏み入れるのは危険だから、入り口付近で戦おう。

つか とびら
ピットを使って扉をすり抜ける

bの扉をクリアするには、正攻法では絶対に無理。ここは、いちど8階に上がって、8階の北西のピットから落ちてこなければダメ。

か えん だん ばつ く かく こ ひつ よう
火炎弾は、1発は食らう覚悟が必要

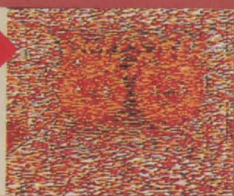
スイッチを踏むと同時に、前方から火炎弾がくる。これをギリギリまで引きつけて、横に移動。そこから前方に一気にダッシュして、火炎弾がきたらまた横へ。そして最後のダッシュだ。



▲2発目の火炎弾の寸前までダッシュ。そして横へ

▲最後は食らうに任せてダッシュ。ここまでくれば安全

10階



次のフロアに進むまで、ほとんど全部の道を辿ることになるので、妙に広く感じるフロアだ。仕掛けや戦闘も随所にあるぞ。

EVENT

このフロアイベント

BH：ビホルダー

SK：スケルトン

GS：ジャイアント・スコーピオン

GG：ギグラ

1：Bの鍵

2：Bの鍵（ビホルダーが持っている）

3：チーズ、トウモロコシ

4：パン、りんご

5：Bの鍵（スケルトンが持っている）

6：フル爆弾、チーズ、水入りフラスコ

7：トウモロコシ

8：たいまつ

9：アーメット

10：スピードボウ

11：グリーブ（スポン）、グリーブ（ブーツ）

12：もも肉、ムーンストーン

13：トウモロコシ

14：巻物×2

15：鐘、フル爆弾

16：スピードブーツ

17：パン

18：パン

19：プラチナシールド、巻物、どくろの鍵（ビホルダーが持っている）

20：細身の斧

21：虫めがね

22：ユーの杖

A：aヘテレポート

B：高速移動の床

C：aヘテレポート

D：bの目に見えないモンスターバリアを消す
バリアが消えるとモンスターが自由に動けるようになる

E：cの壁を消す

F：Gヘテレポート

G：スイッチを押すとテレポート・ミスト発生

Fヘテレポート

H：dの壁を消す

I：eの壁を消す

J：fの壁を消す

K：gの壁を消す

L：hの壁を消す

M：どくろの鍵を差すとiの壁が消える

A：Bの鍵

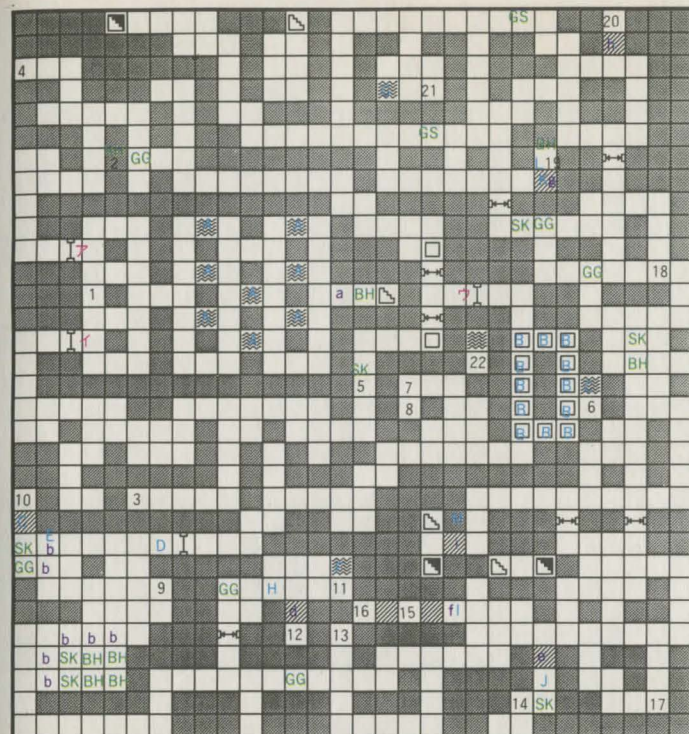
I：Bの鍵

W：Bの鍵

巧妙な仕掛けの数々

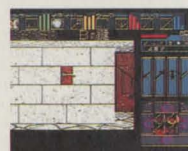
このフロアは「これでもか！」と言わんばかりに、様々な仕掛けが待ち受けている。そしてそのどれもが巧妙で、よほど注意深い冒険者でもない限り、その仕掛けにひっかかってしまうことはまず間違いない。

そんな仕掛けの中でも、Dのモンスターを使ったトラップは秀逸。いちどデータをセーブして、わざとこの仕掛けにひっかかるのも面白い。



ア、イ分かれ道は両方進もう

1本のBの鍵で、アカイのどちらかの道を選ぶことになるのだが、ここは両方の道を選ぶことができる。まずアでもイでもいいから選り、モンスターを倒してBの鍵を手に入れよう。これさえ手に入れば、あとは道を戻って、もうひとつの扉に入ればいいぞ。



まず、どちらかの扉を選んで、手に入れたら戻る



▲次に、残る一方の扉に入る



▲もう一方で鍵を手して、さあ脱出だ

⑧ 高速移動の床

この床の上に乗ると、強制的にこの床の上を高速移動させられてしまう。これから抜け出すには、移動したい場所の一手前で、その方向に移動すればいい。タイミングとパーティの向いている方向がポイント。



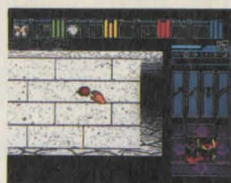
床の上を強制的に高速移動させられる



この場所には、無理にくる必要はないかも

⑨ モンスターを解き放つスイッチだ

不用意にこのスイッチに触れてしまうと、りの見えないバリアで閉じ込められているモンスターたちが解き放たれ、一斉に襲いかかってくる。よほど実力がないう限り、このスイッチには触れないほうが懸命だ。



▲このスイッチを押してしまうと、モンスターの大量と死闘を演じるハメになる



▲バホルダーはバリアの中からも呪文を放ってくるので要注意だ

モンスター群との戦いかた

もちろん、バリアの中に閉じ込められた状態で戦いを挑むのだ。勇者にあるまじき行為とも思えるが、なに、あっちだってたかが4人相手によってたがってなのだ。恥じる必要はどこにもない。堂々と閉じ込めよう。



▲モンスターを1列に並べて戦うのだ



▲疲れたら、離れてくつすりと休息

5階～10階までのステータス

C H E C K !!

魔法のアイテムもそこそこ充実してくる。誰にどのアイテムを持たせるべきか、じっくりと考えよう。

持ち物 / 装備

ソナヤ	チャニ	ウー・ツェ	ティギー

前衛は力のグリップ、騎士のメイスでパワーアップ。力にモノを言わせた重装備で勝負。後衛は、

忍者レベルの高いヤツにスピードボウと毒矢を、もうひとりには適当な杖か弓矢を持たせよう。

ステータス

ソナヤ	チャニ	ウー・ツェ	ティギー

このあたりで、ある程度の呪文を使える前衛をひとりていいから育てておこう。また、僧侶でも魔

法使いの呪文、魔法使いでも僧侶の呪文をそこそこ使いこなせるようにしておくことも大切。

階

いま来た道を
もとどるべし

最初からいきなり迷う展開。さすがに終盤、そう楽はさせてくれそうにない。マップ片手にゆっくりと進んでいこう。

EVENT

このフロアのイベント

GW：ジャイアント・ワスプ

WE：ウォーター・エレメンタル

BT：ブルー・トロール

GG：ギグラ

1：杖

2：グリーブ

3：鉄の鍵

4：箱（銀の鍵）

5：サーベル

6：火の剣

7：ダイヤの剣

8：どくろの鍵

9：パン、もも肉

10：十字の鍵

11：銅貨

12：銅貨

13：プラチナ鎧、プラチナブーツ、
プラチナグリーブ

14：銅貨×2、魔法の箱・緑、フル爆弾

15：フル爆弾、ヴェン爆弾

16：箱（もも肉×4、チーズ×2、パン×2）
十字の鍵

17：魔法の箱・緑

18：スピードブーツ

19：ルビーの鍵

20：チーズ

21：ユーの杖

22：銅貨

23：銅貨

24：巻物

25：銅貨

26：ヴェン爆弾

27：ヴェン爆弾

28：銅貨

29：もも肉

A：aヘレポート

B：bヘレポート

C：cヘレポート

D：dヘレポート

E：銀の鍵を差すとeの壁が消える

F：スイッチを2度踏むとfの壁が消える

G：hの壁を消す

H：iの壁を消す

I：jの壁を消す

J：kの壁を消す

K：lの壁を消す

L：虫めがねを見せるとmの壁が消える

M：どくろの鍵を差すとnの壁が消える

N：hヘレポート

ア：鉄の鍵

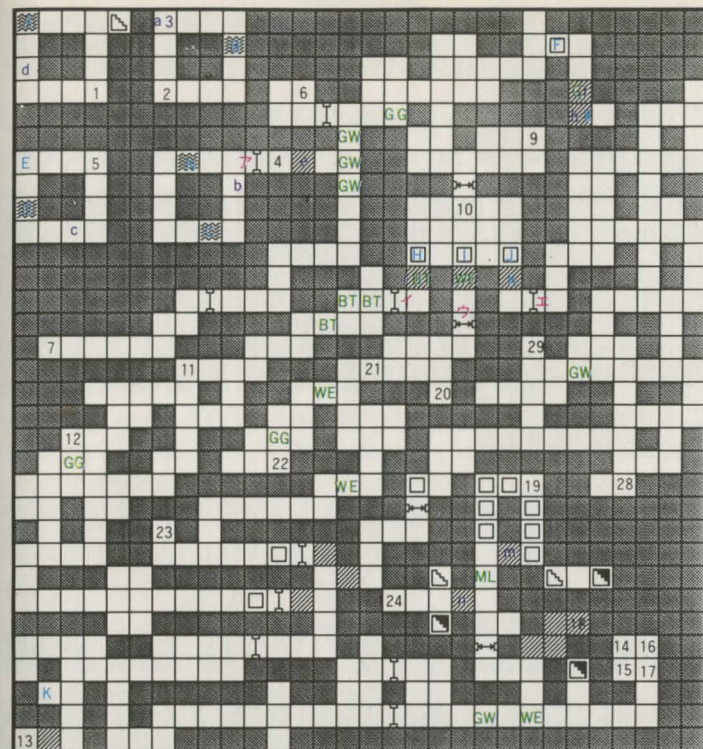
イ：十字の鍵

ウ：十字の鍵

エ：十字の鍵

道は3本。選ぶのはどれ!?

H、I、Jのポイントで、道は3本に分かれる。ここは10階のようにすべての道を回ることにはできないから、どの道を選ぶかは重要。どのアイテムが欲しいのかによって通る道を選べばいいだろう。西側の道だけはオススメできないが…。



④ テレポートの連続で進む

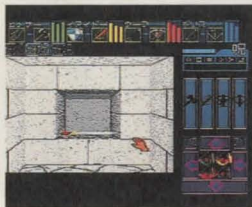
この4つの回廊には見えないテレポート・ミストが張り巡らされている。ここを時計回りに進んでいけば、すべての回廊に移動できるぞ。迷ったな、と思ったら、何か適当なアイテムを置いて、また移動しよう。アイテムを自印に、コンパスとマップをよく見れば、自分のいる位置がつかめるはずだ。



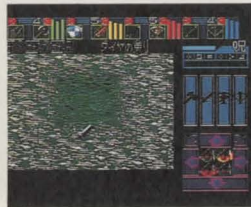
▲ちょっとでも気を抜くと、すぐに自分の位置がわからなくなって、堂々めぐりのワナにはまる。所々にアイテムを置いてみて、ときには逆行（時計と逆回り）してみるのもいい。自分の位置を常に把握して進もう

⑦トラップに護られた、ダイヤの剣

ダイヤの剣を取ると、入ってきた扉が閉まり、あたりの壁から毒霧が吹き出す。ここで代わりにアイテムを置くと、霧は少しずつ晴れていくぞ。



▲安置されているダイヤの剣を手にとると……



▲壁から一斉に毒の霧が吹き出す。かわりの剣を棚に置こう



▲しばらくすると霧が晴れてくる。霧が消滅するまで待とう

上級パーティの心得

冒険も終盤のまっただなか。ここから先、とくに14階は生半可なパーティだと相当の苦戦を強いられる。さらにパーティを鍛える努力が必要だ。

①「魔法使い僧侶」を育てよう

まず、後衛の魔法使いと僧侶だが、これはもうどちらの呪文でも5レベル以上のものを唱えられるようにしておきたい。



②忍者レベルもそろそろ仕上げ

ここまで来れば、もう忍者レベルを上げる必要はない。もう1レベル、箱でも投げて運びながら、上げておけばいいだろう。



⑭の棚から開けていこう

ここはコインスロットに銅貨を入ると開く棚ばかり。銅貨を大切に集めてきていればどの順序で棚を開けてもいいんだけど、もしも持っている銅貨がこのフロアで拾ったものだけだったら、すべての棚を開けるには不十分だ。そんな場合には、まず14の棚から開けていこう。この棚の中には2枚の銅貨が入っているから、これを使えばすべての棚からアイテムを取り出せるはずだ。とくに、16の棚の中身は重要。アイテムは持っていて困ることはないのだ。



▲まずは14の棚から開けていこう



▲これさえあれば安心だ



▲こんな箱が置いてある棚もあるぞ

③地道な戦いで戦士レベルを上げる

戦士レベルを上げるのは意外に大変。手ごわいモンスター相手に経験値を積んでも、こちらが一方的にやられるばかりで、いたずらに体力を消費するだけに終わりがち。オススメは、ポーパルの剣を手し、ウォーター・エレメンタルと戦うこと。これで経験を稼ごう。



▲ウォーター・エレメンタルは1階だけのモンスターだ



▲ポーパルの剣を装備して、コイツと戦うのだ



▲とてつもなく長い戦いになるが、これも修行のうち

戦士レベル、魔法使いレベル、僧侶レベルは、それぞれローマスターレベル（レベル9）まで上げておけば、なんとか最終目的を達成することは可能だ。だが、あくまでも「なんとか」であって、たとえばほんのささいなミス、行動の遅滞だけで、パーティが全滅してしまう程度の「なんとか」だ。万全の体制で挑むなら、さらに2レベルは欲しいところ。



おくびょう者は
追いつめ
えじきにする

どんどん手に負えなくなってくる
モンスターとトラップ。この
フロアには恐るべきトラップが
仕掛けられている。

EVENT

このフロアのイベント

SB: スペル・バイン
DK: デス・ナイト
OT: オイトウ

- 1: 蛇の杖
- 2: トウモロコシ、パン
- 3: トパーズの鍵
- 4: もも肉
- 5: エメラルドの鍵
- 6: ラーの鍵
- 7: りんご
- 8: トウモロコシ×2
- 9: モーニングスター
- 10: スピードブーツ
- 11: りんご
- 12: プラチナ兜
- 13: マスターキー
- 14: 黒がねシールド
- 15: 黒がねブーツ
- 16: 黒がねグリーブ
- 17: 黒がね鎧
- 18: 巻物、秘薬ヤー、秘薬ヴィー、
りんご、水入りフラスコ
- 19: フル爆弾
- 20: 黒がね兜

- 21: どくろの鍵
- 22: りんご、毒矢、もも肉
- 23: もも肉
- 24: ヴェン爆弾
- 25: もも肉、りんご、たいまつ

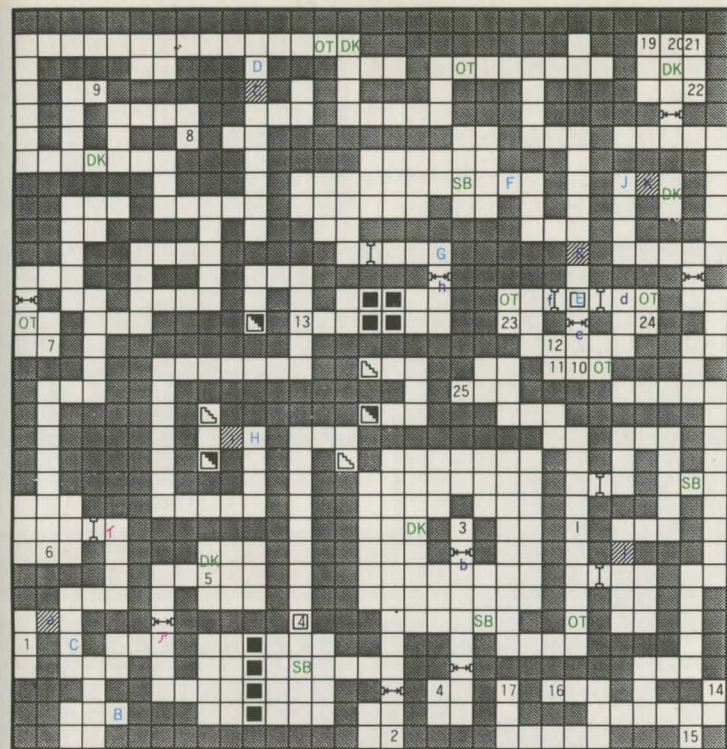
- A: ピットを開閉する
B: bの扉を開く
C: aの壁を消す
D: cの壁を消す
E: d、e、fの扉を開く
F: gの壁を閉じる
G: hの扉を開く
H: どくろの鍵を差すとiの壁が消える
I: jの扉を開く
J: 2回通るとkの壁が消える

- ア: トパーズの鍵
イ: エメラルドの鍵

「死」を身近に感じる!?

これまでではそこそこ乗り切れてきた戦闘も、このフロアではかなり危険なものになってくる。9階を初めて体験したときと同じように、この階でも初出現のモンスターが次々に登場。いや、初出現のモンスターしか登場しない。しかも、どのモンスターもこれまでのモンスターとは比べものにならないほどに強い。こちらはごくふつうに戦ってるつもりでも、気がつくと体力のほとんどを奪われて、大ケガを負わされていた、なんてこともしょつちゅうだ。

ここから先、敵と戦うときは、いつでも逃げ出せる準備をしておこう。



さらに強力なモンスター群

新たにデス・ナイト、オイトウ、スペル・バインというモンスターが登場。デス・ナイトの攻撃力とスペル・バインの呪文攻撃にはとくに注意。オイトウも相対に手ごわい相手だ。



▲強力な呪文を使いこなす
えに、動きがすさまじく速い
スペル・バイン



▲一撃この破壊力がす
さまじいデス・ナイト
▲集団で襲われると全滅
の危険性もあるオイトウ

⑤ 生還は至難の技。オイトウの巣窟

Eのスイッチを踏んで一歩後退すると、3つの扉が一斉に開き、中からオイトウの群れが現れる。なにも無理に戦う必要はないのだが、この奥にはスピードブーツとプラチナ兜があるのだ。死闘を演じてでも手に入れる価値のある貴重な防具。さて、どうする？



▲一見、ただの扉があるだけに見えないが……



▲一歩後退すると、扉が一斉に開いて……



▲中から無数のオイトウが現れる。死闘の始まりだ

時計回りに開閉する4つのピット

このピットは常に時計回りの方向に、順に開閉している。通り抜けるときにはピットが閉じるタイミングを見きわめて、素早く駆け抜けてしまえばOK。落ちついていれば楽勝だぞ。



▲ピットの動きをじっくりと観察して……



▲閉じるタイミングを見はからって一気に通り抜けよう

オイトウ追撃をはばむ壁

目的のアイテムを手にしたら、Fで壁を出現させてオイトウを閉じ込めてしまおう。



リ切つてから……



このスイッチで追撃をシャットアウトだ

階



真の最終フロアがここだ。最初はこちらから7階まで折り返し、7階から今度は14階へ。そして最後に、このフロアへと戻る。

EVENT

このフロアのイベント

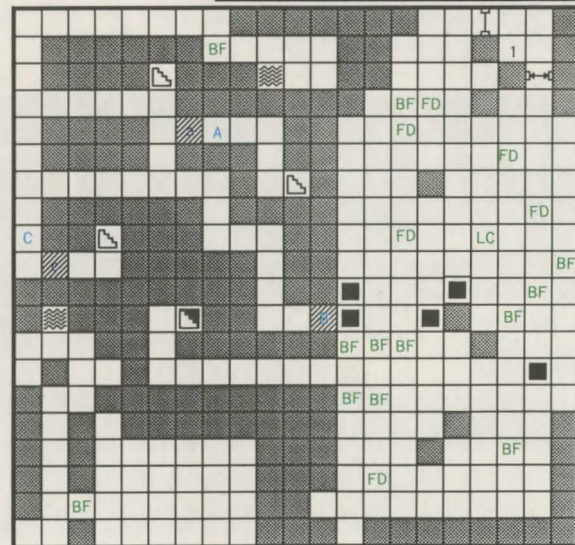
FD：ファイヤー・デーモン

BF：ブラック・フレム

LC：ロード・カオス

1：炎の手袋、ヘリオン

- A：つばさの鍵を差すとaの鍵が消える
- B：炎の杖をもってないと開かない壁
- C：どくろの鍵を使うとcの壁が開く



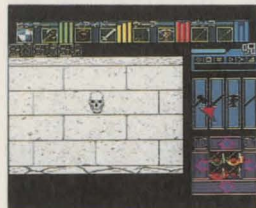
ロード・カオスはここに!

ピットが点在する大広間には、追い求めてきたロード・カオスの姿がある。しかし、こいつと雌雄を決するのはまだ先。14階の主との戦いのあとだ。ロード・カオスとの戦いでは、炎の杖が主役。使いかたは次のページを見ればわかるぞ。



どくろの鍵で、一気に8階へ!!

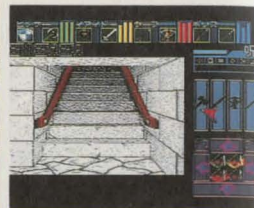
13階に初めて来た時点では、まだ14階への道は開かれていない。ここでは、どくろの鍵で階段部屋への道を開き、7階で眠る炎の杖を取りに向かわなければならないのだ。



▲13階に着いたら、迷わずこのどくろの鍵穴まで進む



▲どくろの鍵をどくろの鍵穴に差しこむ



▲8階へと続く階段が現れる。あとはこれを登っていくだけで

大広間でロード・カオスを捜せ!!

真の炎の杖が完成していれば、残すはロード・カオスとの戦いのみ。ロード・カオスは大広間のどこかにいる。ファイヤー・デーモンの呪文やブラック・フレームに注意して、ロード・カオスを捜せ。



▲障害物だが、近づくとダメージを受けるブラック・フレーム



▲あちこちにビットがある。落ちてしまわないように注意だ

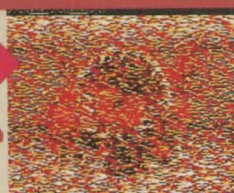


▲ファイヤー・デーモンは強敵。できれば戦いたくない相手だ

炎の杖で、ロード・カオスを融合する

ロード・カオスを融合させるには、まず杖の「呪縛」や壁を使ってカオスの四方を囲む。そして最後に杖の「融合」を使えばいい。

14階



レッド・ドラゴンを倒さなければ13階に戻ることはできない。
レッド・ドラゴンを倒し、真の炎の杖を完成させるのだ!

EVENT このフロアのイベント

RD: レッド・ドラゴン

- 1: 金貨、銅貨×3、カリスタの王冠
- 2: 緑の宝玉×2、青の宝玉、時の目
- 3: 玉石
- 4: 銅貨
- 5: 銅貨
- 6: 玉石
- 7: 銅貨
- 8: 玉石
- 9: 四角い鍵、灰
- 10: 玉石

- | | |
|--------|-------|
| 11: 玉石 | 16: 灰 |
| 12: 銀貨 | 17: 灰 |
| 13: 銅貨 | 18: 灰 |
| 14: 巻物 | 19: 灰 |
| 15: 灰 | 20: 灰 |

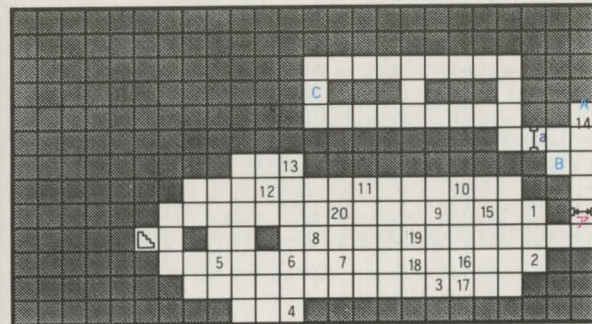
- A: ゾー・キャス・ラーの呪文を唱える場所
B: 金貨を入れるとaの扉が開く
C: 再生の祭壇

A: 四角い鍵

あたりは死の世界だ

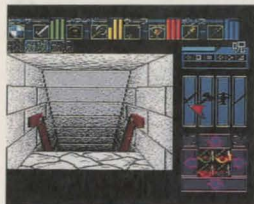
大広間は一面ガラクタじみたアイテムと灰、そして壁に刻み込まれたレッド・ドラゴンの傷跡で埋めつくされている。ところどころにある灰は、おそらくレッド・ドラゴンの炎に巻かれた何かの成れの果てだろう。

広間の間のなから、ときおり、火炎弾が飛んでくることがある。それは、すでにパーティを発見したレッド・ドラゴンが、殭猛な火炎の餌食とすべく狙いを定めて放つ、レッド・ドラゴンの先制パンチなのだ。



13階から、ピットでこのフロアへ

初めて来る場合、この14階には階段を使って降りてくることはできない。7階から一気に13階まで戻ったら、13階のピットを使ってこのフロアへとやってくるのだ。降りてきたら、すぐに四角い鍵を取るための行動に移ろう。いつまでもモタモタしていると、そのうちレッド・ドラゴンに見つけれ、追いかけてまわされてしまう。すぐに戦いを望むのなら、真の炎の杖はほおっておいて、そのまま一戦交えればいい。



▲7階で炎の杖を手に入れたら、一気に13階へと駆け降りる



▲13階のピットから14階へ。ここからはテキパキ動こう



▲レッド・ドラゴンに見つかった！ 逃げるか？ 戦うか？

レッド・ドラゴンとの戦いかたは！

この巨大な怪物に対して正攻法を挑むのははつきり言って愚かだ。まず、対炎防御とできれば対呪文防御のシールドを張って、時の目や魔法の箱で時間を止めながら戦おう。レッド・ドラゴンに反撃のスキを与えてはいけない。



▲マトモに戦っても勝ち目はない。ここは時間凍結だ



▲時間が止まっている間に



▲戦う前に秘薬クレーを飲んでおけば、戦いが楽になるぞ

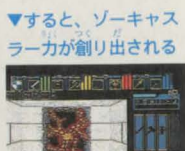
真の炎の杖がつかいに完成する!!

この場所で、炎の杖はその真の力を取り戻す。封印されている力の玉を取り出すためには、ソー・キャス・ラーの呪文で創りだされるソーキャスラー力が必要。これで力の玉の封印を解いたら、あとは炎の杖を力の玉に触れさせればいい。そうすれば、真の炎の杖が完成する。

真の炎の杖は、「急じる」という効果を持っていて、これを使うとランダムで強力な呪文を射出することができる。あまり頼りにならない効果だが、それを補って余りあるほどの呪文の強力さなのだ。



▲ここでソー・キャスラーの呪文を唱える



▼すると、ソーキャスラー力が創り出される



▲ソーキャスラー力を力の玉に合わせる



▲すると、封印がとけて力の玉が出現



▲力の玉に炎の杖を合わせよう



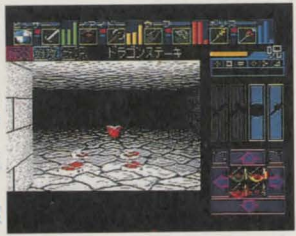
▲これで、真の炎の杖が完成した

ドラゴンステーキは最高の食料だ

見事レッド・ドラゴンを屈服させることができれば、その栄養に釣りあうだけの食料、ドラゴンステーキが与えられる。すでに真の炎の杖を完成させていれば、この名誉の食料もさりとて必要ではないが、まだ一層の修行に励むというのなら、この食料は大きな助けになる。なにしろ、どんなに空腹でも、たちどころに満腹になるのだから。



14階の主、レッドドラゴンを倒したぞ！
「やったー！ 苦しい戦いの末に」



▲ドラゴンバスターの称号こそ与えられないが、名誉の食糧、ドラゴンステーキが与えられる

13階到達時のステータス

C H E C K !!

ロード・カオスとの戦いに臨むステータスがこれだ。ただし、ここで公表するのは「なんとかなる」程度のステータスだ。

もちもの 持ち物/装備 そうび

ヒッサー	イアイドー	ウーフ	ボリス

前衛の最終的な武器は、細身の斧と、暗黒の剣だ。どちらも圧倒的なまでの破壊力を備えている、

というのが選択の理由。後衛は、すでに攻撃のための武器は持っていないところに注目。

ステータス

ヒッサー	イアイドー	ウーフ	ボリス

見ての通り、戦士、僧侶、魔法使い、それぞれローマスターレベルに達している。これがせめて最

低限のレベル。前衛の2人がレベル4まで僧侶レベルを上げているところにも注意してほしい。



ダンジョンの完全なマスターを目指すなら、1階~14階までの道のりで得た、とおりいっぺんの知識だけではダメだ。より深く、より正確な知識を得て、真のマスターになるには、ちょっと違った角度での研究が必要。

完全なマスターへの知識

運だめしには、コイントスだ

コインの用途は、コインスロットに挿入して鍵の役目を果たさせるだけではない。コインを右手に持って、コインを使うと「コイントス」という行動に移れる。コインを放り投げて、コインの表裏を占うというものだ。



▼コインを使ってみると……おや、裏だ。運勢を占うのにいいかも

▲コインを右手に持つ。これでコイントスの準備は完了



武器には相応のレベルがあるぞ

どんなに良い武器でも、それを使う人間のレベルが低いと、完全に使いこなすことができて、武器の力を100%引き出せないのだ。そんな武器を持つよりは、完全に使いこなせる武器のほうが頼りになるぞ。



▼使いこなせるようになると、こんな攻撃もできるようになる

▲このレベルでは、まだサムライソードを使いこなせていない



ひとくせあるパーティ構成の数々

①実質重視型のパーティ



ヒッサー イアード ウーフ ボリス

バランスの取れた、どこを見てもスキのない、つまりは困難を知らずにクリアへと一直線のパーティ編成だ。前衛は力を買ってヒッサー、そして戦士兼僧侶を狙ってイアード。後衛には忍者と僧侶を兼ね、なおかつマナの多いウーフと、魔法使い専門で、これまたマナの多いボリス。これなら、序盤の立ち上がりで苦労することはないぞ。

②器用型のパーティ



ホーク リンラス ゼッド シーラ

中途半端の集まり、と言ってしまうのは浅はか。じっくりとクリアを目指すなら、こんなオールマイティ型が集まったパーティのほうが都合がいいのだ。全員を均等にレベルアップさせて、最終的には全員がすべての能力においてスペシャリストになる。ただ、育てかたを誤ると、単にどっちつかずの集団になりがちだ。

③役割分担が完全なパーティ



ハルク ヒッサー ウー・ツエ ゴスモグ

猪突猛進、スペシャリストばかりを集めたパーティだ。ハルクは戦士しか能のない、マナが皆無という生まれながらの戦士。ヒッサーも似たようなもので、魔法を使わせるにはマナに不安がある。後衛もまた一本気なヤツばかりで、魔法使いのスペシャリストのゴスモグと、僧侶と忍者を兼ねるウー・ツエ。ある意味では理想的なパーティと言えるだろう。

変わったモンスタースタイル

ドアを使ってモンスタースタイルにダメージを与える方法がある。モンスタースタイルをドアの下に立たせて、ドア

を閉めれば、モンスタースタイルはドアに押しつぶされてダメージを受けるのだ。意外に役に立つ技ぞ。



▲まず、モンスタースタイルをドアの下まで連れてくる



▲モンスタースタイルがひっかかったら、おもむろにドアを閉める



▲あとはじっくり見物していただければいいのだ。こりや楽チン

ドアと戦ってレベルアップ!?

ドアに向かって剣の素振りをしてみよう。スタミナが底をついてしまうぐらい素振りを続けていると、そのうちに戦士レベルが上がるはずだ。敵と戦う自信のない、最初のうちなら有効な方法かも。



CDグラフィックス「スーパー・ダンジョン・マスター」発売のお知らせ

スーパーファミコン版「ダンジョン・マスター」用に新たに作曲したBGMの中から、代表曲10曲を選曲した、オリジナル・サウンド・トラック。ゲーム中に聴いたあの曲が、よりゴージャスなアレンジとなって、新たな感動を呼び起こすこと間違いなし。また、10曲全てに入っているグラフィックスは、ゲームのイメージと楽曲の雰囲気を見事にとらえ、見る者をビジュアルの世界に誘い込むのだ！
発売1.21/定価¥3,000(税込)/ビクター音楽産業



この本の^{ほん}内容^{ないよう}についてのお問い合わせは、
ゲームの^{せい}性格^{かくじょう}上、お答え^{こた}できませんので、
ご遠慮^{えんりょ}ください。

また、キミが見つけたスーパーテクニクな
どを送^{おく}ってください。

〒162 東京都新宿区東五軒町3-28

双葉社 スーパーファミコン編集部

まで、ハガキが封書^{ふうしよ}でお願いします。この本
の良^よかったところ悪^{わる}かったところも、書^かいて
ください。

スーパーファミコン完璧攻略シリーズ⑥

ダンジョン・マスター必勝攻略法

編著 ファイティングスタジオ

発行者 井上功夫

発行所 株式会社 双葉社

〒162 東京都新宿区東五軒町3-28

振替 東京8-117299

印刷所 共同印刷株式会社

ゲーム構成・ライター▶田洋平 協力▶犬塚昌利

デザイン▶STUDIO SAKANA

マップイラスト▶(山猫有限会社)八尋峻

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

©1991 SOFTWARE HEAVEN, INC./FTL GAMES. ©1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

©FUTABASHA Printed in Japan

禁・無断転載複製

落丁・乱丁の場合は本社にてお取りかえいたします。

定価・発行日はカバーに表示してあります。

ISBN4-575-28145-X C0076

